

Play

m a n í a



Preview

ENCANTO: La última maravilla de Disney

¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que
te compres
para PlayStation



Comparativa

¿Cuál es el mejor
simulador de coches?



Trucos

Sácale el
máximo
"partido"
a FIFA '99

Guía Completa
con todos los niveles

Tomb Raider III



SUMARIO

Número 1 - Febrero 1999

■ ACTUALIDAD	4
■ REPORTAJES:	
Bichos.....	10
Beatmania	12
■ NOVEDADES:	
The Granstream Saga	14
Wild Arms.....	16
Soul Blade	18
Además	20
■ COMPARATIVAS:	
Juegos de Coches.....	24
Volantes	34
■ PERIFÉRICOS	37
■ BATTLE ZONE.....	38
■ PREVIEWS	42
■ PASATIEMPOS.....	46
■ GUÍAS Y TRUCOS:	
Trucos	48
Rival Schools	54
FIFA '99.....	61
Tomb Raider III.....	66
■ LA IMAGEN DEL MES.....	98

EDITORIAL

Bienvenidos a PlayManía, la nueva revista para los usuarios de PlayStation. La intención de quienes hacemos esta revista no es otra que la de convertirnos en vuestra publicación favorita, y estamos convencidos de que lo vamos a conseguir. Por varios motivos. Primero porque, como habéis comprobado ya, somos la revista de PlayStation que ofrece más información por menos dinero. Segundo, porque como podréis comprobar a lo largo de las siguientes 100 páginas, vamos a hablaros muy claro de todos los temas relacionados con PlayStation, de forma que nos podrá entender todo el mundo: desde el más experto hasta el novato que acaba de comprarse una PlayStation. Y tercero, porque vamos a ofrecer os cada mes los mejores reportajes, las mejores guías y los mejores trucos para que podáis disfrutar a tope de vuestros juegos favoritos. Pero lo que va a hacer de PlayManía vuestra revista preferida va a ser, sobre todo, la absoluta independencia con la que vamos a tratar todos los temas. Para empezar, vamos a presentaros mensualmente varias comparativas muy exhaustivas sobre juegos y periféricos y, como veréis, no nos dolerán prendas a la hora de aconsejaros aquellos productos que realmente consideramos que son los mejores, por lo que, sin duda, PlayManía se convertirá en una ayuda indispensable a la hora de seleccionar vuestras compras. Pero, además, al ser una revista realizada en España y no ser una traducción de una revista extranjera, estaremos en total consonancia con la actualidad del mercado, de forma que sólo puntuaremos los juegos cuando realmente vayan a estar a la venta: ni antes ni después. Y, por supuesto, las puntuaciones que les otorguemos a los juegos serán las que a nuestro juicio se merezcan, sin entrar en consideraciones de otro tipo que suelen influir en las valoraciones de otras revistas del sector.

PlayManía pretende ser, por tanto, una revista OBJETIVA -en la medida que pensará exclusivamente en el lector-, PRÁCTICA -ya que os ayudaremos a elegir vuestros juegos primero y a exprimirlos al máximo después- y ACTUAL -puesto que será un fiel reflejo del día a día de nuestro mercado-. Esperamos permanecer fieles a estos tres principios y deseamos que nos acompañéis durante mucho tiempo en esta apasionante aventura en la que nos acabamos de embarcar.

Amalio Gómez

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lungea
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Jefe de sección), Alberto Llerena
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN: Álvaro Menéndez, Lidia Muñoz
SECRETARÍA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, Juan Carlos Ramírez (dibujos)

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Karsten Otto
SUBDIRECTORES GENERALES: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez
DIRECTOR EDITORIAL: Domingo Gómez
DIRECTORA COMERCIAL: Mamen Perera

PUBLICIDAD
MADRID: JEFA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid
TEL. 91 902 11 13 15 Fax: 91 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amestí 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbiena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º, 08034 Barcelona, Tel. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.

46002 Valencia, TEL. 96 352 40 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6, 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
TEL. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid). TEL. 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES: TEL. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

DISTRIBUCIÓN: DESPESA, C/ General Perón 27, 7ª planta, 28020 MADRID. TEL. 91 417 95 30
TRANSPORTE: BOYACA. TEL. 91 747 88 00
IMPRESIÓN: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

PLAYMANÍA no se hace necesariamente responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Esta revista se imprime en Papel Ecológico (Bosques de la Cruz).

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



¿CÓMO PUNTUAMOS?

Las puntuaciones de Play Manía tienen poco que ver con las de otras revistas. Nosotros nos basamos en una escala del 1 al 10 muy semejante a la que se utilizaría para, por ejemplo, puntuar un examen. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista las posibilidades del juego:

- Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
- 4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas o falla en algún aspecto importante, pero podéis considerarlo si os interesa su temática.
 - 5 Muestra la suficiente calidad como para que no sea una locura comprarlo.
 - 6 Un juego interesante para los seguidores del género.
 - 7 Notable en sus aspectos principales. Una compra muy acertada.
 - 8 Un juego de gran calidad y muy recomendable.
 - 9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

El katamarán PlayStation



Steve Fossett dará la vuelta al mundo a bordo del katamarán PlayStation. No es la primera vez, sin embargo, que el famoso aventurero rodea el planeta, pues acaba de hacerlo... en globo.

Sony ha patrocinado la construcción de un velero de fibra de carbono revolucionario, el PlayStation, que será uno de los más avanzados del mundo. La abultada agenda que tiene ya este katamarán lo mantendrá en alta mar hasta el año 2000 y su intención es batir los records más importantes dentro del mundo de la vela, como el Trofeo Julio Verne (desafío de velocidad), el record de las 24 horas o el record transatlántico, aunque el objetivo final del PlayStation es la regata RACE, nunca celebrada hasta la fecha. Esta regata consistirá en dar la vuelta al mundo lo más rápidamente posible, pudiendo participar sin excepción cualquier

tipo de velero. Ya hay numerosas inscripciones y una fecha oficial para que dé comienzo la RACE: el 31 de diciembre del año 2000.

Por su parte, Chris Deering, presidente de S.C.E.E. ha declarado que: "La regata RACE simboliza la personalidad de la consola, Steve Fossett el espíritu moderno de la aventura y el katamarán PlayStation lleva la tecnología al límite".



Para la construcción del PlayStation se están utilizando las tecnologías más avanzadas.

Nombres Propios

CARLOS ULLOA

El grafista español de 28 años Carlos Ulloa, ha fichado por los estudios de desarrollo de videojuegos de Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), donde a partir del mes de febrero ocupará el cargo de Creative Director.

Hasta el momento, Carlos Ulloa ocupaba el puesto de Art Manager en los estudios de Psygnosis en Leeds y entre los proyectos en los que ha intervenido destacan juegos como G-Police, Overboard!, Sentinel Returns, Lemmings, Global Domination y RetroForce.

Pelican Wireless Dual: para jugar sin cables



Centro Mail acaba de poner a la venta el Control Pad Pelican Wireless Dual, que no es otra cosa que un pack con dos mandos infrarrojos para PlayStation, ya sabéis, de esos que no necesitan cable. Es sistema, que cuesta 5.990 pesetas, cuenta con un dispositivo receptor que va

conectado a la consola y dos pads de control que emiten una señal con un alcance aproximado de cuatro metros. Los dos mandos ofrecen, además de los ocho botones clásicos, opción autodisparo y ralentización de juego. ¿Que qué tal funcionan? En cuanto los probemos os lo contaremos.

Thrill Kill: El juego prohibido

Cuando Electronic Arts se hizo cargo de todos los desarrollos de Virgin América, uno de los títulos que habían levantado una mayor controversia quedó totalmente paralizado. Nos estamos refiriendo a *Thrill Kill*, juego que estuvo en nuestro poder y que, como pudimos comprobar, ofrecía algunas de las escenas más sangrientas que jamás se han visto en una consola. Al parecer, cuando los responsables de EA vieron el jueguito decidieron no sólo no

editarlos ellos, sino que no han querido venderle los derechos a nadie para que *Thrill Kill* no vea la luz de ninguna manera. Lo curioso es que, como las revistas especializadas habían ofrecido ya muchas imágenes del juego, *Thrill Kill* se había hecho con un nutrido grupo de seguidores, quienes se han tirado a Internet y han empezado a meter todo tipo de curiosidades relativas al juego, e incluso han organizado un concurso de carátulas... Hay gente para todo.



Thrill Kill nunca llegó a tener carátula. En Internet, sin embargo, podemos ver este simulacro en el que se lee: Nunca será editado.

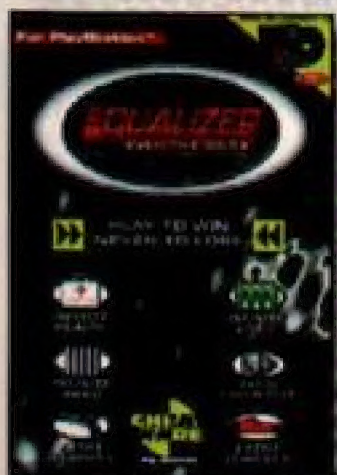
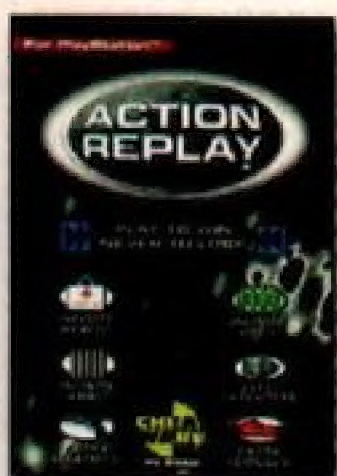
BIT MANAGERS

El grupo de programación catalán Bit Managers ha sido comprado por la compañía japonesa Gaelco. Según Isidro Gilabert, Director de Software de Bit Managers, esta unión se reflejará en una política de proyectos común para las plataformas de coin-op, PlayStation, N64, y Game Boy Color. Hasta ahora este equipo ha destacado por sus trabajos para GB, donde han realizado títulos de una calidad tan contrastada como *Turok 2*, *Tintín* o *V-Rally*. Enhorabuena y esperamos que este acuerdo se traduzca en los primeros juegos para PlayStation desarrollados por un equipo español.



Los más originales PERIFÉRICOS para tu PlayStation

Game Datel ha realizado una amplia gama de periféricos para PlayStation que van desde las clásicas tarjetas de memoria hasta los menos frecuentes potenciadores que ayudan a introducir trucos en los juegos o los curiosos emuladores para otras consolas. A continuación os presentamos estos curiosos accesorios que en próximos números os comentaremos con todo detalle.



Entre los potenciadores y "trucadores" tenemos el **Action Replay Pro** (9.990 ptas) y el **Equalizer Dattel** (5.990 pts) que permiten introducir en los juegos una serie de códigos que proporcionan ventajas tales como elegir nivel, tener vidas infinitas o convertirnos en invulnerables. Ambos periféricos guardan en memoria montones de códigos para muy diferentes juegos, de manera que mediante sencillos menús

podemos activar el código que en cada momento nos interese. Además, podrán grabarse en memoria nuevos códigos. El Equalizer, aparte de ser más barato, ofrece una opción adicional llamada **Cheat Factory** que incluye partidas avanzadas de juegos que pueden trasladarse a una Memory Card, aunque, lógicamente, debes tener el juego original para poder cargar ese nivel. Los dos accesorios son 100% compatibles entre sí. Sin duda alguna, estos dos periféricos harán las delicias de los menos hábiles o de quienes estén hasta el pad de ese enemigo final que siempre se les resiste...

Dattel nos ofrece dos tarjetas de memoria que ofrecen una mayor capacidad de lo normal. Por un lado tenemos las **Memory Card Dattel Nexgen 360** que tienen 24 páginas con 15 bloques cada una, es decir, que tienen 24 veces más capacidad que una tarjeta normal. Para movernos por todas estas páginas la tarjeta va equipada con un LED para visualizar la página activa. Su precio es de 5.990 pesetas. Algo más cara, 7.990 pesetas es la **Memory Card Dattel Nexgen 720** que cuenta con 48 páginas de 15 bloques, el doble de la anterior y 48 veces más que una tarjeta normal. También va equipada con un indicador LED. Ambas son compatibles con casi todos los juegos que tengan la opción de salvar partidas. Ya os cantaremos qué tal funcionan.



Por otro lado, encontramos este curioso artilugio que va a permitir que juguemos con los cartuchos de Game Boy (sí, los de la portátil de Nintendo), en nuestra PlayStation. El aparato se llama **Game Booster Dattel** y cuesta 8.990 pts. Además de servir como emulador, este aparato incluye en memoria trucos y códigos para diversos juegos de Game Boy y permite la búsqueda de nuestros propios trucos. Eso sí, esta primera versión del Game Booster no es 100% compatible con todos los juegos de Game Boy (no funciona, por ejemplo, con los nuevos cartuchos de color) y el sonido original de los juegos está desactivado. Todos estos periféricos son distribuidos en nuestro país por Centro Mail.

Breves & Fugaces

- ▶ En Japón han vuelto a rebajar un poco más el precio de PlayStation, costando unas 16.000 ptas. desde el día 23 de enero, día en el que, por cierto, también se puso a la venta el esperadísimo PocketStation (más conocido como el mini-periférico o PDA).
- ▶ Hablando de PocketStation. Los primeros juegos que utilizarán plenamente las posibilidades de este periférico serán *Final Fantasy VIII*, *Ridge Racer Type 4* y *Street Fighter Alpha 3*.
- ▶ Cambiando de tercio, **Psygnosis** ha fichado a **Fatboy Slim**, popular disc-jockey conocido por la canción que aparece en la intro de FIFA '99. Su primer trabajo será amenizar las explosiones y chirridos de *Rollcage* con una no menos contundente banda sonora.
- ▶ **Thomas Zeitner**, uno de los máximos responsables del lanzamiento de PlayStation en Alemania, ha sido contratado por Sega para que lleve a cabo una tarea similar con su nueva consola, Dreamcast. Pues lo tiene crudo...
- ▶ Muy curioso. **Electronic Arts** ha tenido que retirar del mercado americano las primeras 100.000 copias de *Tiger Woods '99*. ¿El porqué? Un vídeo de la serie de animación *South Park* que se encontraba oculto entre los archivos del programa y que no había pasado por la censura.
- ▶ Una mala noticia. La oficina del consumidor estadounidense ha detectado una partida de consolas PlayStation defectuosas. El problema que presentaban estas consolas residía en el cable de la fuente de alimentación, y los cortes afectaban al suministro de electricidad. Al principio funcionaba correctamente, pero tras un período de tiempo, la consola... quedaba chamuscada por dentro. Menos mal que en España no tenemos estos problemas.

A pedradas con los textos



De vez en cuando tenemos oportunidad de leer algunas traducciones en los manuales de instrucciones que no tienen desperdicio. Este mes os vamos a mostrar un ejemplo realmente divertido. Se trata del juego **Zero Divide 2** de Sony, que tiene miga hasta en la caja. Leer frases como "¡disfruta de los gráficos

mejorados y de alta resolución, con excelente iluminación y efectos idiosyncráticos del movimiento, todo a una velocidad de 50 marcos por segundo!" nos desentaja la mandíbula. Pero la descripción de los luchadores que aparece en el manual de instrucciones supera, y con creces, el contenido de una colección completa de Mortadelo y Filemón. Por poner un par de ejemplos, y sin querer cebarnos



CYGNUS, un ser de apariencia humana y mentalidad propia de los dioses. Parece ser que al haber alcanzado el mayor estado del poder y del conocimiento del universo que KILL, ha desarrollado su propia poder al convertirse en un ser de poder absoluto, alcanzando de esta forma, poder y sabiduría. KILL, un ser de poder absoluto, alcanzando de esta forma, poder y sabiduría. KILL, un ser de poder absoluto, alcanzando de esta forma, poder y sabiduría.

demasiado, la descripción de Cygnus (uno de los personajes) reza lo siguiente: "Parece ser que el haber

adquirido el mismo sentido del deber y de cumplimiento de misiones que EOS, ha

aumentado su propio poder al convertirse en un espadachín doble autodidacta...". Y no menos incomprensible



EOS, un ser de poder absoluto, alcanzando de esta forma, poder y sabiduría. EOS, un ser de poder absoluto, alcanzando de esta forma, poder y sabiduría. EOS, un ser de poder absoluto, alcanzando de esta forma, poder y sabiduría.

resulta la de Cancer (otro personaje), que dice lo siguiente: "Con un aspecto que recuerda al de los cangrejos,

parece estar armado con una colección de diminutos y preciosos artilugios secretos, aunque su talento radica en sus habilidades crustáceas". Si queréis pasar un buen rato, os recomendamos que os leáis con detenimiento el manual completo, porque es de lo más entretenido.

1.300.000 PlayStation



Todas las revistas del sector han publicado en su último número que PlayStation había alcanzado la cifra del millón de consolas vendidas en España.

Pues bien, esta cifra ha quedado ampliamente superada tras las navidades, pues en realidad son ya 1.300.000 las consolas grises de Sony que hay en la calle. Pero es más, esta cifra podía haber sido superada de no haber sido porque -como pudimos comprobar por nosotros mismos, que llamamos a todas las tiendas de Madrid y que nos recorrimos un montón de Prycas y Vips en busca de una PlayStation para el sobrino de turno-, el día de Reyes estaban completamente agotadas todas las existencias. Tranquilo, sobrino, que a lo mejor los Reyes vuelven un día de estos y te dejan una en casa. Hasta entonces, entretente con el Action Man y con esas otras chorradas que te han traído.

A falta de volantes...



...bueno es el JogCon. Este curioso mando, creado por Namco para *Ridge Racer Type 4*, tiene la peculiaridad de ser el único que incluye una pequeña rueda que ofrece resistencia a nuestras acciones y que puede ser utilizada a modo de volante. Tendrá varias opciones de configuración, bien para determinar el radio de movilidad o bien el grado de resistencia. También será compatible con el mando Negcom, aunque no tendrá función Dual Shock (por lo menos de momento).

Nosotros ya lo hemos probado, y nos ha parecido un periférico muy interesante y divertido para jugar. Esperamos que otras compañías empiecen a explotar las posibilidades del Jogcon en sus juegos.

Calendario de lanzamientos

	L	M	X	J	V	S	D
Enero	18	19	20	WILD ARMS	•SONIC BLADE •DEVIL TACT	23	24
	25	26	ASTROBORG	NEEDHAM 24	NEEDHAM LEGENDS	30	31
Febrero	1	2	DRIFTWORK CIRCUS PRO BOARDING	4	HUST & HUST 4	6	7
	ATLANTIS	9	EGYPTO	11	THE WOODS	13	14
	15	16	17	POOL WILSTER	THE MAINSTREAM GARA	20	21
	22	23	24	25	KING	27	28

Estas fechas son aproximadas y están sujetas a modificaciones de última hora.

PSYGNOSIS

Acción, Sentido del Humor y Aventura

Psygnosis está siendo la compañía más prolífica para PlayStation durante los primeros meses del 99 y, además de todos los títulos que editará en febrero (Rollcage, Eliminator, Retro Force, Pro 18: World Tour Golf y Global Domination), tiene preparadas tres importantes novedades que empezarán a llegar hacia finales de Marzo. Se trata de tres juegos muy diferentes entre sí que nos llevarán a asumir puntos de vista tan dispares como el de un alienígena, el de un policía del futuro o el de un zorro aventurero.



Attack of the Saucerman

El protagonista es un alienígena que se llama Ed y es el alma mater de un juego de acción en 3D que llegará en mayo cargado de sentido del humor y de desternillantes situaciones. De hecho, nuestro héroe podrá disparar su arma o dejar caer una vaca sobre sus pasmados rivales, incluso podrá activar una Bomba del Amor y conseguir que sus enemigos le adoren. Su objetivo será salvar nuestra civilización de una amenaza tan extraterrestre como él mismo.



Kingsley

Un pequeño zorro será el protagonista de una fabulosa aventura en 3D titulada *Kingsley*. Nuestro humanizado animalito se verá envuelto en las más variopintas situaciones y tendrá que usar tanto su proverbial astucia para resolver enigmas, como su habilidad para saltar y manejar armas.

Kingsley será un RPG de acción dotado de unos gráficos brillantes y saldrá a venta hacia finales de marzo completamente traducido al castellano. Muy prometedor.



G-POLICE Weapons of Justice

La segunda parte de *G-Police*, está recibiendo los últimos retoques. Una vez más asumiremos el papel de un policía que trata de acabar con el crimen organizado y en esta ocasión se nos permitirá pilotar hasta cinco vehículos diferentes, tanto de tierra como de aire. El juego ofrecerá amplísimos escenarios 3D en los que deberemos cumplir 30 misiones diferentes. Igual que ocurriera con la primera parte, nuestro éxito dependerá tanto de nuestra habilidad de pilotos, como de la estrategia con la encaremos cada misión. Estará disponible hacia el mes de mayo.



Con CD Promocional

Cambiando de tema pero siguiendo con Psygnosis, os diremos que las primeras copias de *Eliminator*, el nuevo shoot'em up de Psygnosis, saldrán a la venta con un CD con demos totalmente gratuito. Este

segundo CD, llamado *Radicalgames*, contendrá algunos niveles jugables de los títulos más recientes de la casa, como ODT, F-1 '98, Colony Wars Vengeance, *Psybadek* o la última incursión de los Lemmings.



Proein nos presenta sus últimos LANZAMIENTOS

Proein es la distribuidora en España de compañías tan importantes como Eidos, Activision o Codemasters. También es una de las distribuidoras que más títulos tiene previsto poner en el mercado en los próximos meses. Nos traerá juegos de la categoría de Quake II, versiones especiales como Grand Theft Auto: London, continuaciones del interés de Gex 3D: Deep Cover o versiones de clásicos como Space Invaders. Estos títulos todavía pueden tardar bastantes meses en llegar a nuestro país, pero mucho más cerca están estos tres juegos que no son menos importantes.



Tal'Fu

Para los más pequeños de la casa el lanzamiento de *Tal'Fu* será una muy buena noticia.

El juego será un beat'em up protagonizado por un simpático tigre que deberá verse las caras con todo tipo de criaturas salvajes con muy malas intenciones, al tiempo que investiga sus escenarios 3D.

El juego es de la compañía Activision, está diseñado con aire de dibujos animados y, si no hay cambio de planes, saldrá hacia finales de marzo.



Akuji the Heartless

Este título será un plataformas tridimensional al estilo *Tomb Raider* (hecho también saldrá bajo el sello de Eidos), que nos ofrecerá libertad absoluta para movernos por sus enormes y muy detallados escenarios.

Podremos usar varios tipos de hechizos y armas y, además de acabar con monstruosas criaturas poligonales, deberemos investigar y resolver toda suerte de acertijos.

En teoría debería estar en las tiendas a mediados de febrero, pero aún no hay una fecha de lanzamiento confirmada.



Prince Nassim Boxing

Cambiando totalmente de tercio nos encontramos con un simulador de Codemasters basado en el rudo deporte del boxeo. Eso sí, parece ser que le están dando un toque bastante arcade a los combates para que resulten más rápidos y espectaculares de lo que hemos visto en otros juegos de este estilo. Su fecha de lanzamiento es abril.



La "estrategia" de INFOGRAMES



El sello francés Infogrames va a entrar de lleno en un género muy poco explotado en PlayStation: la estrategia. Lo va a hacer con *KKND Krossfire*, un juego de guerra en tiempo real que presentará innovadores elementos al género. Por ejemplo, permitirá la participación de dos jugadores

simultáneos a pantalla partida para que se enfrenten conjuntamente a las tropas controladas por la máquina. Con este título Infogrames podría romper en marzo el monopolio que en el género de la estrategia en tiempo real tiene Westwood con su serie *Command & Conquer*.

Los más vendidos

TOMB RAIDER III	TOMB RAIDER III	TEKKEN 2 (Platinum)	SPYRO THE DRAGON	RESIDENT EVIL (Platinum)	NBA LIVE '99	MIKEY'S WILD ADVENTURE	HERCULES	GRAN TURISMO	FIFA '99
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Los más alquilados

FIFA '99	TEKKEN 3	TOMB RAIDER III	MEDIEVAL	NBA LIVE '99	CRASH 3	COLIN MCRACE RALLY	GRAN TURISMO	TOON TOURING CAR 2	MOTOR RACER 2
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

FINAL FANTASY: la película

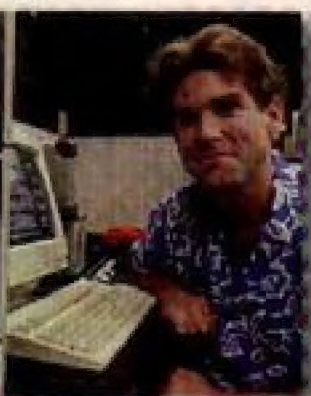


La película no estará rodada con actores de carne y hueso, sino que será un largometraje de animación por ordenador.

Después de haber ideado una de las sagas de Rol más prolíficas de la historia, Square se ha embarcado en la creación de una película de animación por ordenador inspirada en numerosos temas de la serie Final Fantasy. El amor, la muerte y la vida como una forma de energía serán algunos de los elementos de la trama, que estará ambientada en el año 2065, época en la que la tecnología y la ciencia jugarán un papel muy importante.

Square ha afirmado que la duración del

largometraje rondará los 100 minutos, y que la calidad de las imágenes y animaciones de los actores sintéticos alcanzarán un nivel de calidad increíble. A pesar del secretismo con el que se está llevando el tema, ya se conoce parte del argumento (algo se ha oído de una invasión alienígena), aunque lo que sí es seguro es que no será una adaptación de ningún capítulo de la saga de Rol. Lo sentimos por los fans de Cloud... pero aún así promete ser todo un bombazo.



Para las animaciones de los personajes se está utilizando la técnica de Motion Capture, que como sabéis, consiste en recoger los movimientos de modelos reales en un ordenador para después tratarlos y aplicárselos a los personajes irreales que aparecerán en la película.

¿Cuántas cosas puedes enchufar en tu televisor?



Seguro que muchos de vosotros andáis locos pensando dónde enchufar la PlayStation, la antena, el vídeo y ¿alguna otra consola? al mismo tiempo y en la misma TV. Y es que eso

de andar quitando y poniendo cables no es demasiado cómodo ¿verdad?. La solución parece tenerla este curioso artefacto de Pelican que permite tener conectados simultáneamente 3 aparatos con conexión RF (la de la antena) y dos con AV. Para elegir que señal queremos que le llegue a nuestro televisor sólo tendremos que mover un interruptor y olvidarnos para siempre de la fea parte trasera de nuestra tele. ¿Os parece interesante? Pues su precio tampoco está mal: 2.990 pesetas.

Proximos PLATINUM

Coolboarders 2



La segunda parte de esta fabulosa saga de snowboard saldrá en la serie Platinum en el mes de abril. Entre las numerosas virtudes de este título destaca su sencillo control, que os permitirá hacer un buen puñado de piruetas mientras descendéis las numerosas colinas y laderas que sirven de base al campeonato de snowboard. Además encontraréis una pista de Half Pipe para poner a prueba vuestra habilidad y capacidad para elaborar secuencias de piruetas, así como un circuito para probar vuestras artes en la modalidad Step Slope.

Crash Bandicoot 2

La pseudomascota de PlayStation también va a reaparecer en la serie Platinum, siendo abril la fecha elegida para tal acontecimiento. Nuestro amigo marsupial se enfrentará de nuevo al Dr Neo Cortex (el malvado de turno) recorriendo un elevado número de niveles basados en las plataformas y en las persecuciones y carreras. Y además, Crash 2 cuenta con un montón de sorpresas con respecto a la primera parte, como nuevas acciones y nuevos compañeros de aventuras.



Tomb Raider 2



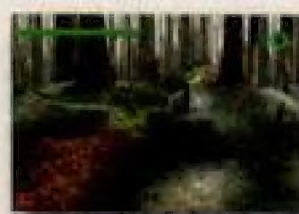
La todopoderosa Lara Croft y la serie Platinum nos van a permitir revivir las aventuras de la segunda parte de Tomb Raider a un precio muy especial a partir de marzo. Esta segunda entrega ofreció muchas mejoras con respecto a la primera, y la tercera no logró superarla en mucho. Con el atractivo precio que poseerá, Tomb Raider II se convertirá en el juego más irresistible de la trilogía.

G-Police

El caos futurista de Psygnosis estará en las tiendas antes de lo previsto, más o menos para marzo. Abordo de nuestro futurista helicóptero tendremos que cumplir todo tipo de misiones para restablecer la paz en una ciudad dominada por el crimen. Escortar vehículos, disolver concentraciones mafiosas y detener actividades delictivas serán sólo algunas de las obligaciones que tendremos que cumplir como buenos policías que somos.



El Mundo Perdido



A finales de febrero está previsto que este juego realizado por Dreamworks vista a sus velocirraptores, T-Rexes y demás saurios de plácido. A pesar de lo interesante de su precio, el juego seguirá siendo tan poco jugable como lo era cuando fue editado como novedad. Pero al menos ahora poseerá una mejor relación calidad/precio.

Tal y como ocurre con todo producto que lleva el sello Disney, *Bichos* está a punto de convertirse en una auténtica plaga (y nunca mejor dicho) que va a arrasarse con todo. Veremos bichos en el cine, en las camisetas, en los muñecos, en los bolsos... y, por supuesto, en nuestra PlayStation.

bichos

¡Ahí viene la plaga!



El juego seguirá con fidelidad el desarrollo y la estética de la película. Para ello se han empleado los diseños de los personajes y de muchas de las localizaciones que ya había generado Pixar para la gran pantalla.

Y es que cuando Disney pone en marcha un proyecto, lo hace a lo grande, y más aún si la criatura viene acompañada del nombre de Pixar. ¿Que os suena? Lógico, esta compañía fue la que realizó esa maravilla de la animación por ordenador llamada *Toy Story*.

En este nuevo film, Pixar vuelve a demostrar su gran genio a la hora de crear y animar todo tipo de personajes. *Bichos* narra la historia de la hormiga Flick que debe encontrar el modo de acabar con la invasión de saltamontes que asola la

Isla Hormiga. Este argumento sirve para que Flick conozca a todo tipo de insectos y se vea metida en toda clase de líos. Por supuesto, todo ello bajo la nota de ternura típica Disney.

Ahora bien, si no queréis conformaros con disfrutar de la andanzas de Flick en la gran pantalla, también podréis convertirlos en protagonistas



Bichos nos llevará a disfrutar de una aventura de gran factura gráfica e interesante desarrollo. En fin, Disney

de la historia cuando Sony ponga a la venta el juego para PlayStation, que ha sido desarrollado por Disney Interactive y supervisado por Pixar para garantizar la fidelidad al film.

Bichos nos ofrecerá enormes escenarios 3D sobre los que podremos movernos con toda libertad. Habrá niveles de plataformas, de disparo, de inteligencia, incluso planearemos en un grano de polen o colgados de un hormiga reina. Variado y espectacular, este *Bichos* promete ser una de las estrellas de la temporada.

Eso sí, habrá que esperar hasta mediados de marzo para disfrutarlo, ya que el doblaje castellano ha supuesto un pequeño retraso. Paciencia.

Personajes



Estos serán los protagonistas principales de la película y, por supuesto, también del videojuego, donde mantendrán todo su carisma y personalidad. El saltamontes Hopper -el malo de la historia-, y muchos de sus congéneres serán los enemigos más habituales a los que Flick deberá enfrentarse. El resto de personajes, todos amigos de Flick, tendrán gran importancia en el juego, ya que nos prestarán su ayuda en muchos momentos e incluso en algunas ocasiones llegaremos a manejarlos.

Modelos de latex



Para diseñar los personajes, primero se elaboraron figuras de latex de las que se tomaron los puntos de referencia suficientes como para que los ordenadores pudieran crear una malla tridimensional. Esta malla se renderiza, pasando a ser un objeto sólido, y después los grafistas se encargan de añadir las texturas, seleccionar los colores y aplicar los efectos de luz.

La película

Por las imágenes que veis, ya os podéis imaginar que la película (que se estrena en España el día 5 de febrero), va a ser todavía más alucinante de lo que fue Toy Story. La mejora de las tecnologías ha permitido a los chicos de Pixar emplear herramientas de diseño más potentes, con las cuales han podido construir entornos aún más complejos. ¡Habrá que verla!



Pixar, los creadores de la película, también han colaborado con Disney Interactive en la realización del juego para PlayStation. Los resultados serán tan asombrosos como en el cine.

El desarrollo de Bichos será muy variado y nos propondrá montones de retos diferentes, pero siempre siguiendo el argumento de la película.



La fiebre Bichos ya es una realidad. Se puede comprar desde el CD con la banda sonora de la película a todo tipo de muñecos, ropa y un montón de complementos más. ¡Hasta bolsos!

Animaciones



Nuestra hormiga será un personaje de muchos recursos y podrá ejecutar innumerables acciones diferentes, incluso graciosas acrobacias. La animación de Flick es uno de los elementos que se trató de mantener con la mayor fidelidad posible a la película.

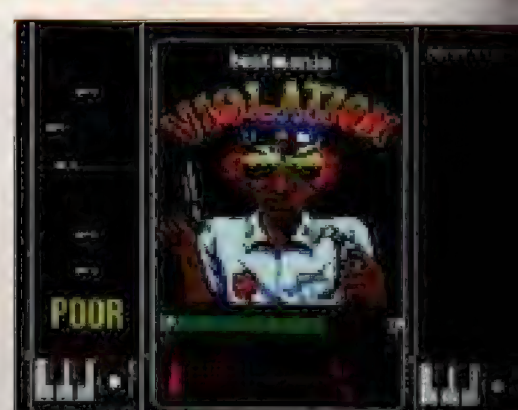
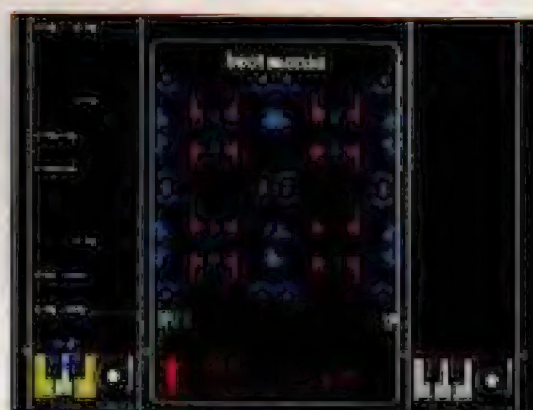
Beatmania

EL JUEGO QUE ESTÁ CAUSANDO FUROR EN TIERRAS NIPONAS

¡¡Dale marcha a tu consola!!



La cosa va de que, pulsando unas cuantas teclas y usando un giradiscos, sigamos el ritmo que nos marcan. Bueno, pues este concepto tan simple está provocando una de las mayores euforias colectivas que jamás se haya vivido en el mundo de los videojuegos. En Japón es ya una auténtica fiebre y pronto Beatmania llegará a tu PlayStation.



El origen de esta pasión levantada por Konami lo podemos encontrar ya en los salones recreativos españoles, en un arcade de imponente aspecto que, a primera vista, intimidaría a cualquiera. Sí, porque ver que los típicos botones y la palanca de control de las recreativas habituales han sido sustituidos por un giradiscos y cinco pulsadores de tamaño XL, asusta.

Pero cuando dejéis caer vuestra primera moneda en Beatmania, quedaréis irresistiblemente atrapados por un juego de habilidad pero del que se desprende una niarcha tal que seguro que decenas de curiosos se arremolinarán a vuestro alrededor.

Nosotros, como DJ's improvisados que somos, tendremos que seleccionar uno de los numerosos ritmos discotequeros que la máquina nos preponga, como House, Rave o Hip Hop. A continuación la melodía base empezará a

sonar, y deberemos pulsar los botones (o girar el plato) cuando la máquina nos lo indique.

Dicho así parece fácil, pero cuando tengas que combinar tres botones mientras giras el disco siguiendo el ritmo, te darás cuenta de que esto no es nada sencillo... pero sí tremendamente divertido.

El éxito sin precedentes que ha alcanzado esta recreativa en todo el mundo ha llevado a Konami a lanzar ya tres versiones de la máquina con temas musicales distintos... y la conversión a PlayStation era

una simple cuestión de tiempo.

Y el tiempo pasó... al menos en Japón, donde ya disfrutamos del juego, de varios CD's de canciones y hasta de un manual idéntico al de la recreativa.

Konami está en estos momentos centrada en la adaptación europea de su esperado *Metal Gear Solid*, lo que *Beatmania* tardará algunos meses en llegar a España. Cuando lo haga, tened cuidado, porque vuestra PlayStation (y vuestros plás) pueden acabar echando humo. Luego no digáis que nos os lo hemos avisado.



Este es el imponente aspecto de las recreativas que ya podéis encontrar en cualquier sala arcade. Lo normal es que no las veas tan solitarias, sino con un montón de gente bailando a su alrededor.



Este es el mando especial que ha diseñado Konami para la versión PlayStation de Beatmania. No le falta detalle, respetando incluso la disposición de los botones y del plato, que guardan las mismas proporciones que en la máquina recreativa. ¿Sabemos si se podrá a la venta en nuestro país, pero sería un portazo.

Beatmaníacos



Los fans japoneses de Beatmania casi han forzado a Konami a producir objetos de coleccionista sobre su juego favorito. Así, en un principio se hicieron camisetas, bolsas de viaje, gorros y guantes de lana. Ante la masiva acogida que tuvieron, Konami se vio obligada a editar una segunda remesa de objetos, entre la que podemos encontrar una edición portátil del juego, mecheros Zippo, aflobrillas para ratón y hasta un Discman.

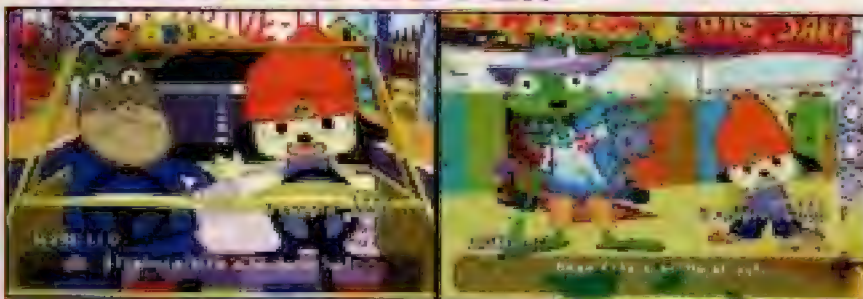
Cómo se juega



El sistema del juego es muy sencillo... lo difícil es hacerlo bien. Primero escogemos la canción que queremos. Cuando el tema empieza a sonar, veremos que en los laterales de la pantalla hay cuatro divisiones verticales o canales y, justo debajo, un pequeño gráfico con cinco rectas y un puntero. Por las bandas de la izquierda (las de la derecha son para un segundo jugador) van bajando unas marcas que nos indican qué tecla debemos pulsar y en qué momento... una auténtica locura.

Otras experiencias musicales

PARAPPA THE RAPPER



Es el pionero del género musical en PlayStation y de hecho su sistema de juego ha sido el que ha servido como base a otros títulos como Bust A Groove o incluso el propio Beatmania. En Parappa también tenemos que pulsar los botones adecuados en el momento justo, todo ello siguiendo el ritmo de marchas canciones de rap. No obtuvo mucho éxito quizás debido a su original pero algo infantil estética y a que resulta un poco repetitivo. No tiene un modo para dos jugadores.

BUST A GROOVE



Si siguiendo el mismo mecanismo que Parappa, Bust A Groove ofrece una mayor variedad de ritmos. Los personajes bailones que aparecen en la pantalla son geniales y resulta una verdadera delicia verlos en movimiento. Bastante más divertido que Parappa y además pueden competir dos jugadores.

FLUID



Fluid nos permite componer melodías tomando como base una serie de instrumentos y ritmos grabados estilo New Age. A continuación podremos oír nuestra composición mientras recorremos bellos paisajes que transmiten una sensación de paz muy agradable. Algo complejo de manejar.

MUSIC



No es un juego, sino un auténtico editor de música y vídeo que nos permite componer de una manera casi profesional. Si no tenéis nociones de música os resultará bastante complicado al principio, sobre todo por las opciones relacionadas con la edición de sonidos (riff) y su sistema de composición. Pero para los aficionados, es una delicia.

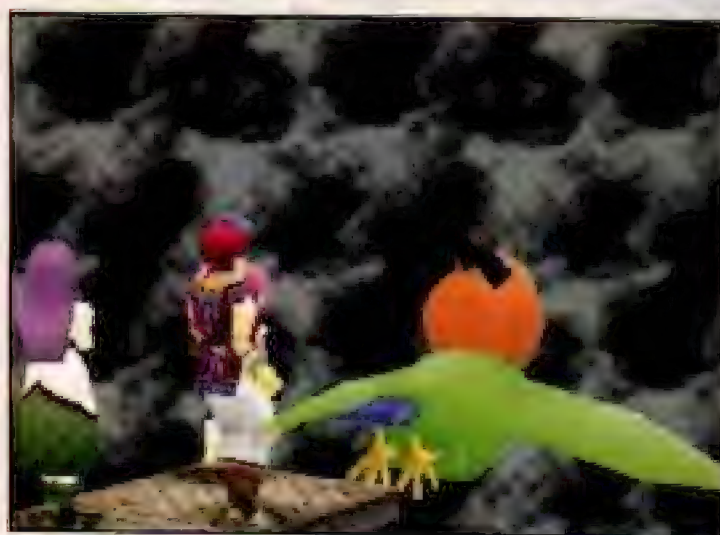
SPICE WORLD



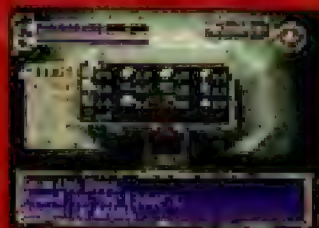
Las cinco "chicas picantes" también se han paseado por PlayStation protagonizando un juego dedicado exclusivamente a sus seguidores. En él podremos remezclar sus canciones más populares, diseñar coreografías y hasta grabar un vídeo a nuestro gusto. También contiene una base de datos con imágenes y entrevistas inéditas.

The Granstream Saga

La nueva cara del Rol



Cómo tenerlo todo controlado



A medida que progresamos en la aventura, nos damos cuenta de que entre nuestras posesiones tenemos controladores nuevos, trajes nuevos, cuernos nuevos, herramientas nuevas y, con un poco de suerte, hasta hechizos. Esta es la primera vista, entre de soluciones gracias a la interfaz que distribuye los objetos según su naturaleza. En el juego hay seis niveles de los cuales controlamos realmente importantes. Encontramos un menú para los objetos (divididos en cuatro: poderes...), otro para el equipo de la batalla, otro para las magias y el último para revisar el estadístico nuevo.

Poco a poco el RPG «género típicamente japonés», se está

introduciendo en nuestros hogares por méritos propios. *Final Fantasy VII* ha sido el principal responsable de que muchísimos usuarios de PlayStation hayamos descubierto el irresistible encanto que se desprende de estos juegos en los que tenemos que hablar con otros personajes, mejorar las cualidades del protagonista, explorar inmensos escenarios en busca de objetos útiles...

No es por tanto de extrañar que Sony vaya a editar este mes *The Granstream Saga*, un Juego de Rol de impresionante apariencia gráfica y -como suele ser habitual en el

género-, elaborada y mágico argumento.

LA HISTORIA QUE DA PIE A ESTE JUEGO se inspira en elementos fantásticos con una ambientación atemporal, en la que la lucha entre el bien y el mal, es la principal protagonista.

El punto de partida nos sitúa en un mundo que, tras sufrir una espantosa guerra, queda dividido en 4 continentes flotantes. Cada uno ellos se mantiene suspendido en el aire gracias al poder de un sabio que posee la piedra mágica del continente. Pero un día, los sabios desaparecen, y los continentes empiezan a caer hacia el vacío. Y es entonces cuando entramos nosotros en

acción asumiendo el papel de Eon, el salvador de los 4 continentes.

Nuestra búsqueda de los cuatro sabios y sus correspondientes piedras deparárá miles de sorpresas ya que conoceremos a numerosos personajes, encontraremos multitud de armas y hechizos y nos enfrentaremos a una larga lista de laberínticas mazmorras plagadas de puzzles y situaciones difíciles.

A diferencia de la inmensa mayoría de los Juegos de Rol en *The Granstream Saga* los combates no son por turnos, cortan el desarrollo de la acción, protagoniéndolos un sistema más parecido al de los JDR de acción. De este modo

Con las novedades de ofrecer gráficos totalmente en 3D y combates en tiempo real, este JDR roza los niveles de calidad del mítico *Final Fantasy VII*



Tampoco faltan las tiendas en las que podremos comprar innumerables objetos para avanzar en la aventura.



Fabulosas escenas de animación estilo manga ilustran la mayor parte de los momentos clave del juego.

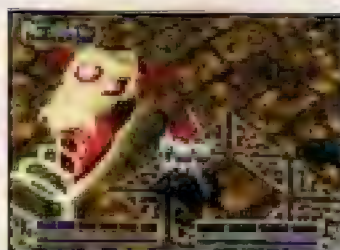


cuando nos encontremos con un enemigo, nuestro personaje desenvainará su espada y podremos atacar cuando queramos, sin depender de una barra de tiempo que nos indique nuestro turno.

Este aspecto le otorga una mayor agilidad a un juego que, como podéis comprobar en estas pantallas, presenta también un aspecto gráfico atípico en el género, ya que los escenarios son completamente tridimensionales y ofrecen, al

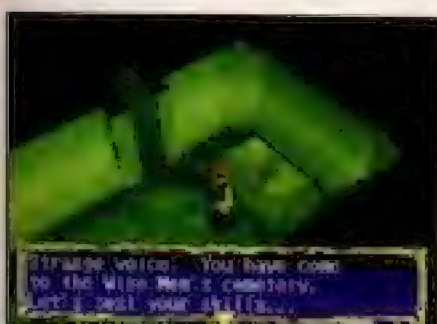
tiempo, una calidad excepcional.

POR POSEER TODAS ESTAS VIRTUDES -a las que podemos añadir, entre otras, la de incluir una banda sonora de fábula-. *The Granstream Saga* no se merecía haber sido editado en inglés. De esta forma es posible que este título pase casi desapercibido cuando atesora cualidades suficientes como para haberse convertido en un auténtico imprescindible.

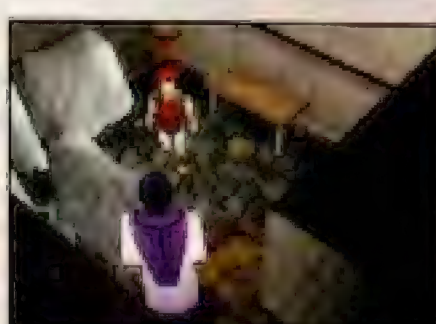


En nuestras visitas al interior de las casas nos encontraremos con docenas de personajes que nos proporcionarán objetos o información importante para el desarrollo de la aventura. Algunos de estos personajes serán realmente pintorescos.

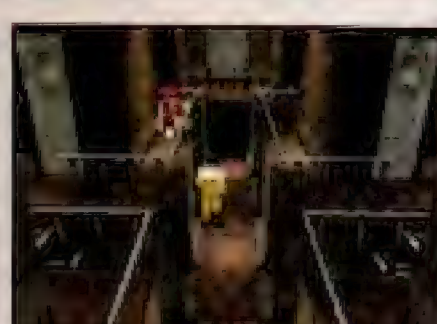
Enorme tirón de orejas para Sony por no haber traducido este juego. Con ello ha privado a muchos usuarios de poder disfrutar a tope de un título que ofrece una enorme calidad en todos sus aspectos y que habría obtenido una puntuación aún más elevada por nuestra parte.



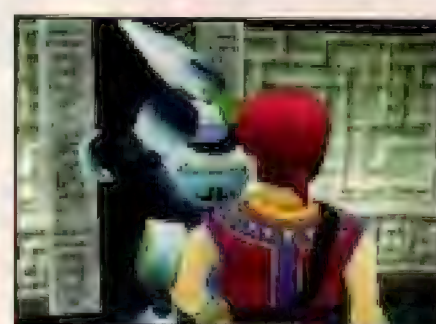
En nuestra odisea visitaremos escenarios muy diferentes, desde naves futuristas hasta aldeas medievales, pero en cualquier caso todos ellos ofrecerán una ambientación excelente.



El seguimiento de la acción por parte de las cámaras es excelente y nos ofrecerán una visión muy cinematográfica. Este aspecto se subrayará con una portentosa banda sonora.



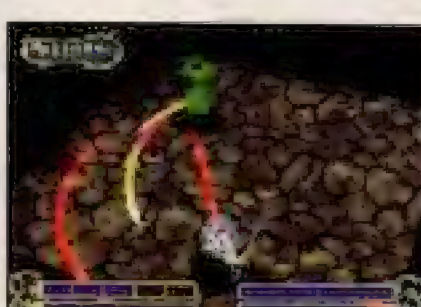
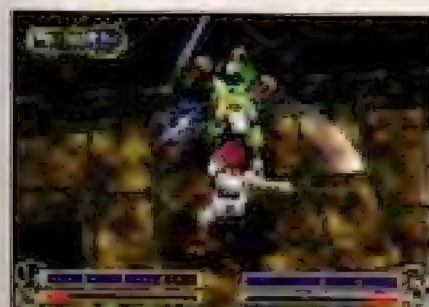
Este RPG muestra un impecable aspecto gráfico 3D que nos permitirá movernos libremente sobre espectaculares escenarios generados a base de modelos poligonales.



Combates completamente libres

Como en todo buen juego de Rol, los combates son un elemento muy importante para conseguir dinero, objetos imprescindibles y aumentar las habilidades de nuestro personaje. En el caso de *The Granstream Saga*, los combates no son por turnos, como suele ser habitual en los RPG, sino que presentan una libertad de acción total. De este modo, podremos desplazar a Eon (el protagonista) en la dirección que deseemos, atacar con el arma

que prefiramos, defendernos con el escudo que más se adapte a cada combate o realizar el hechizo mágico que más nos interese, siempre con total libertad a la hora de elegir tanto nuestro siguiente movimiento como el momento en que queremos realizarlo. Este sistema es, para nuestro gusto, más divertido que el que propone Final Fantasy VII y en muchas ocasiones estaremos desahogado por atacar o por defender.



THE GRANSTREAM SAGA

Video de Rol

Consola: Sony - Precio: 2.490 ptas.

Idioma: Inglés - Idioma(s): 1

Memory Card (2 slots)

Box (3 slots)

Gráficos: 9 - Sonido: 9 - Jugabilidad: 8

• Este código no se puede utilizar.

• Este código no se puede utilizar.

• Este código no se puede utilizar.

• Este código no se puede utilizar.

• Este código no se puede utilizar.

• Este código no se puede utilizar.

• Este código no se puede utilizar.

• Este código no se puede utilizar.

• Este código no se puede utilizar.

• Este código no se puede utilizar.

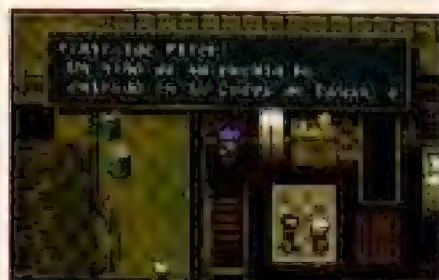
• Este código no se puede utilizar.

• Este código no se puede utilizar.

• Este código no se puede utilizar.

Wild Arms

Rol en castellano



Con *Wild Arms* los aficionados a los juegos de rol van a tener la oportunidad de repetir las experiencias vividas en *Final Fantasy VII*, aunque de una forma menos espectacular.

Wild Arms nos propone un reto épico: salvar todo un mundo de la destrucción.

La tierra de Filgaia está amenazada por dioses oscuros que están liberando monstruos encerrados tiempo atrás por una noble raza de guerreros, y nosotros tendremos que detenerlos.

Sin embargo, al principio de nuestra aventura no sabremos nada de nuestra noble misión, y asumiremos el papel de tres personajes, cada uno con sus propios problemas, que se irán involucrando poco a poco en la historia.

Una joven hechicera llamada

por la voz de sus antepasados, un caza-tesoros que ansía el poder y un aventurero que busca un sitio donde integrarse, son los protagonistas de esta épica aventura. Cada uno de ellos tiene sus propias habilidades y juntos pueden convertirse en un equipo invencible. De nosotros depende de qué así sea.

EN PRIMER LUGAR HEMOS DE CONSEGUIR

que sus destinos se crucen manejando a cada héroe de manera independiente. Cuando los tres se unan, habremos de alternar sus fuerzas y habilidades para solucionar pequeños problemas (el monstruo que molesta en aquella aldea; el niño desaparecido de ese pueblo...) y así avanzar en la historia.

Como en todo juego de rol que se precie, deberemos estar muy pendientes de cuidar de nuestros héroes, hacer que aumenten en experiencia y habilidad y equiparlos con nuevas armas,



escudos, pociones o hechizos.

El juego está estructurado en tres partes muy bien diferenciadas. Por un lado están las aldeas o ciudades donde podemos (y debemos) hablar con la gente y recoger pistas, comprar y vender objetos... y descansar.

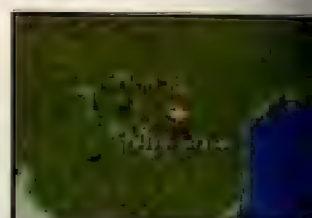
Luego está el mapeado principal de Filgaia, que simplemente nos servirá para desplazarnos de un sitio a otro y para tropezarnos con algún que otro enemigo.

La tercera parte son las mazmorras, ruinas, tumbas o cualquier otro sitio donde los monstruos campen a sus anchas y que son los lugares donde se desarrolla la acción propiamente dicha. En estos escenarios será donde deberemos resolver puzzles, pelear con más ahínco y guiarnos por mapeados cada vez más laberínticos.

Aunque este título no alcanza la calidad gráfica del monstruo del género, *Final Fantasy VII*, tiene buen nivel general y algunos momentos resalten brillantes.

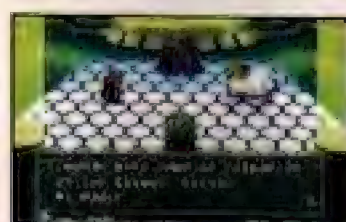
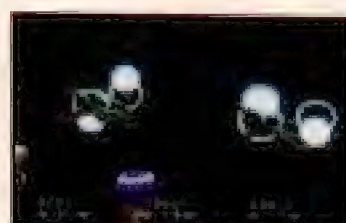


En el juego controlamos a tres personajes diferentes. Cuando el equipo se separa podemos ver la situación de nuestros amigos gracias a una pequeña ventanita que aparece al pulsar los botones L y R.





Muchos de los objetos de los escenarios se pueden coger o romper, como, por ejemplo, las cajas. En ocasiones ocultan otros elementos importantes para la aventura.



Los textos del juego están traducidos al castellano, lo que permite que sigamos el argumento sin ningún tipo de problemas.



Todos los personajes tienen armas o ataques especiales que pueden mejorar a medida que avanza la aventura. Además, estos ataques tienen una efectividad mayor cuando se rellena una barra de energía mientras se desarrolla el combate.



Para hacer algún cambio en la equipación de los personajes, ver su estatus o usar algún objeto, tendremos que movernos por menús de este estilo y que resultan muy fáciles de manejar.

AL TRATARSE DE UN RPG puro, los combates tienen lugar cuando menos te lo esperas. Es decir, los enemigos pueden aparecer en cualquier momento; no hay nada y de golpe la pantalla cambia para mostrar el enfrentamiento.

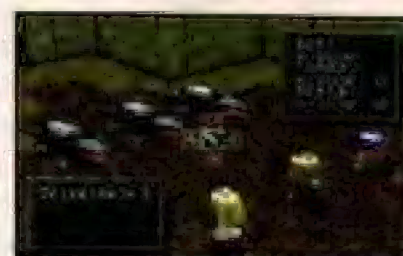
Estos combates imprevistos pueden llegar a hacerse molestos por su reiteración, pero, por otro lado, de ellos obtendremos por un lado la experiencia que aumentará los puntos de ataque, vida y defensa de nuestros héroes, y por otro suculentos beneficios para comprar en las tiendas.

Pero recordad que si estos combates son importantes en el juego, más importante resultará aún nuestra capacidad para resolver puzzles y enigmas.

POR TODO LO DICHO ya os habréis dado cuenta de que se trata de un juego estilo *Final Fantasy VII*, aunque *Wild Arms* queda muy por debajo de él tanto en calidad gráfica como en canon.

En cualquier caso, es un buen JDR que, tras varios retrasos, llega a PlayStation casi al mismo tiempo que otro título de este género, *The Granstream Saga*, por lo que los aventureros tienen ahora más posibilidades entre las que elegir.

Combate por turnos



Cuando nos encontremos con un enemigo, lo primero que tenemos que decidir es si queremos intentar huir (no siempre funciona) o combatir. Si optamos por luchar debemos seleccionar la acción que queremos que realice cada personaje. Puede ser usar un arma básica (por ejemplo una espada), un hechizo o una pócima curativa. Luego llega el combate.

Nuestros héroes lanzarán su ataque de uno en uno, mostrando la energía de los rivales según la contundencia de sus golpes. Después, serán los enemigos quienes nos ataquen sin que nosotros podamos hacer otra cosa que poner la otra mejilla.

Si habéis jugado a *Final Fantasy VII*, el sistema es el mismo.



WILD ARMS		
Plataforma:	Sony	Precio: 6.990 ptas.
Idioma:	Castellano	Jugadores: 2
Memory Card el Director: 1-4 (separadamente)		
Gráficos:	6	Suena: 6
<p>El juego es entretenido, divertido y muy fácil de manejar. El sistema de combate es muy interesante y el juego es muy divertido. El juego es muy divertido y el sistema de combate es muy interesante.</p>		
<p>El juego es muy divertido y el sistema de combate es muy interesante. El juego es muy divertido y el sistema de combate es muy interesante.</p>		

Soul Blade

Vuelve la leyenda de la lucha

La reaparición de *Soul Blade* en la serie Platinum es una buena noticia para todos, ya que sus elevadas cotas de calidad y jugabilidad han sido superadas por muy pocos juegos. Y con un precio tan bajo ¿quién se queda rezagado?

Seguro que todos conocéis alguna de las numerosas joyas que Namco nos ha "regalado" desde que PlayStation desembarcó en nuestro país. Títulos como *Ridge Racer* o *Tekken* son, en gran parte, los culpables de que esta consola haya alcanzado el nivel de éxito que tiene ahora, al demostrar sobradamente que

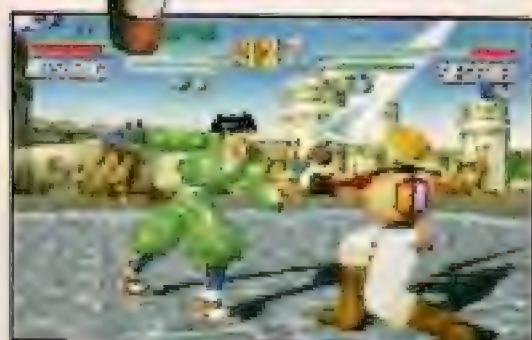


las diferencias entre las recreativas y un soporte doméstico no son tan grandes.

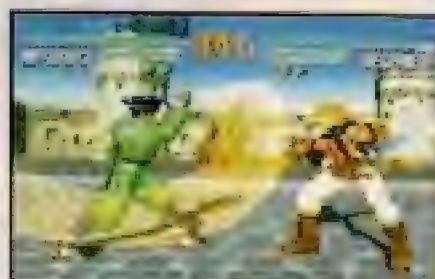
El buen hacer de esta compañía japonesa, especialmente en los juegos de lucha, ha ido forjando una leyenda de la que muy pocas compañías pueden presumir, y ha situado a su saga *Tekken* como la más completa y prestigiosa del mercado.

Pues bien, entre su lista de grandes éxitos se incluye este *Soul Blade*, título que acaba de aparecer en edición Platinum a un precio muy interesante.

AMBIENTADO EN LA ÉPOCA FEUDAL, *Soul Blade* nos propone participar en un torneo que tiene como premio unas misteriosas espadas conocidas como Soul



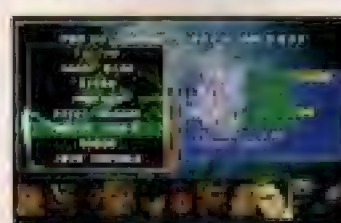
Los combates que nos propone este título están presididos por el uso de un arma blanca: espadas, katanas, cuchillos... Sin embargo, debido a las estéticas de luz que estas armas van dejando tras de sí, los combates resultan en todo caso muy espectaculares gráficamente.





La obra de Scif
Bide se ha
ganado a pulso
la revalidación de
obra maestra.
Y a pesar del
tiempo que ha
pasado, sigue
siendo una de
las mejores

Cada uno de los personajes tiene al menos dos finales distintos. En ellos vemos en qué ocupa su vida nuestro luchador al terminar el torneo.



Combinando un par de botones mientras el botón de ejecución ejecutará una línea que, por regla general, tendrá más energía que un golpe normal. Cuando hagamos presión al botón, la cámara cambiará para mostrarnos un enfoque mucho más espectacular.

Passa al sommario

transcurrendo

la calidad gráfica

de Soul Blade

le cinque sabbate

entre los juegos

más espectaculares

dentro del género

de la lucha

Edge. Para alzarlos con ellas tendremos que derrotar a una serie de pintorescos guerreros (11 en total), todos ellos con su correspondiente arma blanca (katana, nunchakus...).

Su sencillo sistema de control presenta dos botones de ataque con espada, uno para dar patadas y el último para bloquear los ataques del oponente. Combinando todas estas acciones podremos ejecutar golpes encadenados (combos), golpes especiales,

llaves, remates en el suelo y otros ataques demoledores que mermarán considerablemente la barra de energía del oponente. En total se alcanza la cifra de unos 50 movimientos por luchador.

Cabe destacar que gráficamente es de lo más espectacular que ha pasado por PlayStation, principalmente porque los efectos de luz, las rotaciones de la cámara, las fluidas animaciones de los personajes, los suaves zooms

y las espectaculares estelas de luz que dejan las armas le dan un aire de majestuosidad realmente impresionante. Y eso sin mencionar su portentoso intro, una de las pocas que ha creado escuela por su ciudadada estética.

NO MENOS SORPRENDENTE es el apartado del sonido, que alberga una épica banda sonora y unos efectos muy brillantes entre los que

destacan las voces de los personajes y los choques de las espadas.

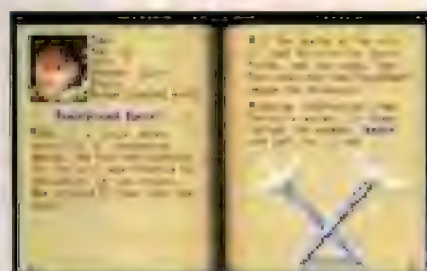
En cuanto a modos de juego, también está muy bien dotado, pues además de los clásicos Arcade, Versus, Time Attack y Survival, encontraremos el innovador Edge Master Mode, que nos propondrá combates bajo condiciones atípicas.

En fin, que si te gusta la
lucha y tienes 3.500 pelas, te
recomendamos que te hagas
con este excelente título.

Edge Master Mode: ¡A por otra espada!



El interesante Edge Master Mode os permitirá conseguir nuevas armas, que podréis utilizar después en los demás modos de juego. Así, cada luchador disputará una serie de combates condicionados por limitaciones tales como una tercera parte de la barra de energía o envenenado, y todo ello adornado con un elaborado argumento.



5011 91 400

100

Received 15 November 2005; accepted 15 November 2005

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

1. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$

Quantity: 7 Service: 0 Estimated: 7

The requested quantity is greater than the available quantity.

• The amount of time that the customer is
• The amount of time that the customer is

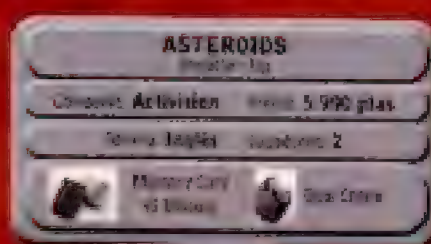


El retorno de un matamarcianos clásico

Hace ya bastantes años causó furor una recreativa de lo más simple que consistía en mover una pequeña nave disparando contra asteroides flotantes. Pues bien, lo que ahora nos ofrece Activision es una reprogramación de la idea original que ha dado como resultado un shoot'em up entretenido y con importantes mejoras gráficas, pero un tanto reiterativo en su desarrollo.

Asteroids nos permite jugar solos o con un amigo y elegir entre cuatro naves con diferentes cualidades. Hecha la elección descubrimos que el espacio plano del juego original ha dado paso a un espacio con planetas de fondo, con agujeros negros, con asteroides que giran sobre sí mismos, con naves alienígenas y con un montón de efectos visuales. En fin, docenas de pequeños detalles que hacen de este *Asteroids* algo más que una adaptación.

En cuanto al estilo de juego todo es tan sencillo como en el original. Disponemos de un botón de disparo y de otro

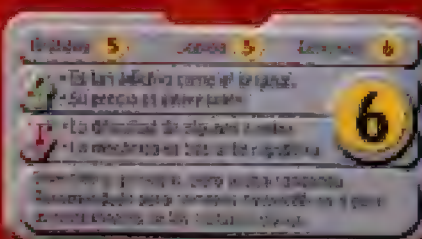


Existen cuatro naves a elegir, cada una con diferentes cualidades, de manera que las más rápidas tienen menos escudos y las que mejoran disparos de menos potencia de disparo.

para propulsar nuestra nave: un pequeño toque al botón nos acelera ligeramente, pero si lo mantenemos pulsado más tiempo alcanzaremos velocidades de vértigo saliendo por un extremo de la pantalla y entrando por otro sin apenas tiempo para ver los obstáculos. Nuestra rapidez a la hora de girar la nave y la habilidad para decelerar propulsándonos en distintas direcciones será la base de nuestro éxito. Y esto requiere su práctica.

En total dispondremos de 13 armas diferentes, 12 tipos de enemigos y 75 niveles que completar. ¿Os parece poco? Pues podéis probar a jugar en la versión clásica que también está incluida en el compacto.

Asteroids es un juego que engancha bastante en las primeras partidas, pero que a la larga acaba haciéndose un tanto monótono.



BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING

Mejor, vete a la bolera

Este simulador de bolos presenta un apartado gráfico correcto basado en un entorno poligonal simple y efectista con unos jugadores bien animados. Ofrece un buen puñado de modos de juego que

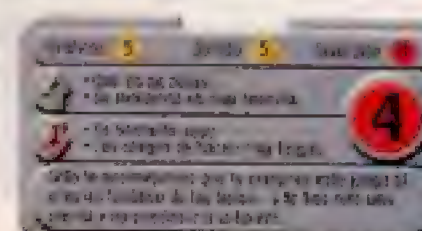
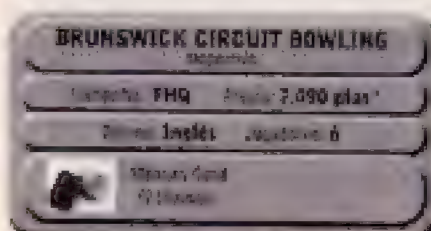


van desde la práctica hasta varios tipos de campeonato, y podemos optar entre jugar con alguno de los mejores jugadores del mundo o crear nuestro propio jugador. Hasta aquí todo bien.

Sin embargo, el sistema de juego resulta simple y monótono al estar basado en barras de fuerza que se van

rellenando y que debemos detener cuando llegan al punto idóneo. Además, después de cada lanzamiento se produce un largo período de carga, lo que hace eterna la partida, sobre todo cuando participan varios jugadores.

Un juego aceptable que sólo resulta entretenido durante un rato.



KENSEI

Lucha de tercer regional

Con este juego de lucha, Activision ha intentado recrear un entorno gráfico semejante a *Tekken 3* con enormes personajes poligonales, y ofrecer al tiempo una jugabilidad estilo *Dead or Alive*, basados en los ataques a un botón de potencia de puñetazo y otro de presas.

Lo malo es que *Kensei* ni llega a la calidad gráfica del primero ni a la jugabilidad del segundo. Para comprobarlo basta con ver cómo se mueven los personajes y con

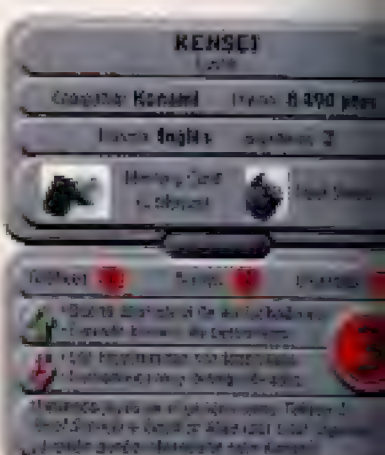


No os dejéis engañar. La buena apariencia de los luchadores no compensa la pobreza de los escenarios y la lentitud de las animaciones.

encadenar una buena serie de golpes.

Imagina un juego de lucha en el que no puedes saltar ni agacharte, donde los personajes se mueven con una lentitud desesperante, un simulacro cargado de rutinas y que ofrece un gran desequilibrio entre los luchadores... y tendrás una idea aproximada de lo que es *Kensei*.

Sus únicas virtudes radican en el elevado número de luchadores y en la buena apariencia de los mismos, pero sin duda en estos momentos existen innumerables juegos de lucha que superan en todos los aspectos.



Para aventureros tranquilos

ATLANTIS

Atlantis es una aventura gráfica en perspectiva subjetiva que destaca por su elaborado argumento y por su precioso entorno gráfico. Su sistema de juego se estructura en torno a la resolución sucesiva de puzzles, es decir, que deberemos conversar con numerosos personajes y fijarnos muy detenidamente en todo lo que nos rodea para encontrar las claves que nos permitan seguir avanzando. Si te gusta este género tienes ante ti una oferta interesante pues, además de estar en castellano, su historia resulta muy envolvente y la resolución de los enigmas es bastante lógica. Sin embargo, debes saber que se trata de un juego denso, muy sobrio y que tiene unos tiempos de carga muy largos.



ATLANTIS	
Compañía: Cryo	Precio: 7.490 ptas.
Lenguaje: Castellano	Jugadores: 1
Memory Card	Auto (Play)
Edición: 7	Temas: 5
<ul style="list-style-type: none"> • 100 puzzles de lógica y física • 100 puzzles de lógica y física • 100 puzzles de lógica y física 	5

Una explosión de diversión

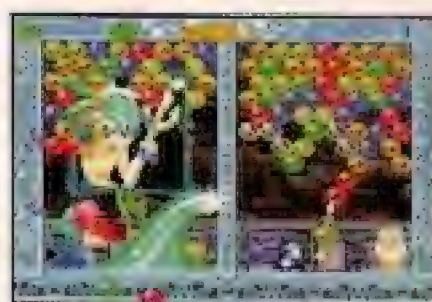
Especially pensado para quienes gustan de devanarse el cerebro, la serie *Bust A Move* se ha convertido por derecho propio en un clásico casi comparable al mítico Tetris. La base de la adicción que provocan ambos juegos es la misma: el mecanismo es muy simple pero exige una enorme agilidad mental. Y aquí no hay más enemigos que tus reflejos y tu inteligencia.

Por si aún no conoces de qué va este título (cosa extraña), te diremos que nuestro objetivo consiste en ir limpiando sucesivos escenarios llenos de burbujas de colores lanzando nuestras propias burbujas desde un cañón situado al pie de la pantalla. Las burbujas pueden rebotar en techo y paredes y debemos colocarlas junto a otras del mismo color para que exploten. Simple pero divertidísimo.

Existen tres modos de juego básicos: uno para dos jugadores simultáneos, un puzzle que nos ofrece sucesivos retos y un modo challenge que puntúa la velocidad, técnica y estrategia que hayamos empleado durante el juego. Cualquiera de estos modos puede absorbernos durante horas y horas.

Sin embargo, hay que dejar claro que antes de este *Bust A Move 4* se han puesto a la venta otras dos versiones, y que las novedades de esta última entrega frente a la anterior no son muchas. Por un lado encontramos algunas burbujas de distinto comportamiento (flotan como globos, adquieren diferentes colores...) y por otro se ha incluido en algunos escenarios un mecanismo de poleas que sujeta racimos de bolas: cuando un extremo pesa mucho el otro sube y a la inversa. Además, este *BAM 4* permite generar puzzles propios y guardarlos en la Memory Card.

Hay que recordar que la primera parte, *Bust A Move 2*, está en la serie Platinum y que este *BAM 4* no es más que una ampliación con nuevos puzzles. Decidirse por la novedad o por el precio es cosa vuestra, pero en cualquier caso podéis estar seguros de que comprando un *Bust A Move* tenéis asegurada la diversión.



El modo para dos jugadores simultáneos resulta tan enganchante que no podrán despegarse de la consola ni con agua caliente.

BUST A MOVE 4	
Compañía: Acclaim	Precio: 5.990 ptas.
Lenguaje: Inglés	Jugadores: 2
Memory Card	Auto (Play)
Edición: 6	Temas: 6
<ul style="list-style-type: none"> • 100 puzzles de lógica y física • 100 puzzles de lógica y física • 100 puzzles de lógica y física 	6

BUST A MOVE 4

POOL HUSTLER

Complicadas carambolas

No se puede decir que los juegos de billar abundan y este es quizá el principal punto a favor de este *Pool Hustler*, un juego que va a permitir que los seguidores de este sesudo deporte practiquen sus mejores carambolas con bolas virtuales.

Básicamente ofrece cinco modos de juego. El primero es un curso acelerado de billar donde se nos explican hasta sutilezas tales como a qué altura hay que golpear para que la bola salte o cómo hacer que retroceda. Después podemos practicar, entrar en el Trick Shoot para intentar colar todas las bolas en una sola carambola o competir contra un amigo. El plato fuerte lo constituye el modo historia, donde debemos visitar todos los salones de billar de la ciudad apostando contra sus campeones.

Pool Hustler ofrece múltiples posibilidades de juego, permitiendo elegir desde la cámara a la fuerza del golpe, pasando por el ángulo de inclinación del taco. Lo malo es que resulta lento de desarrollo, ya que tras cada golpe la mesa cambia de perspectiva para mostrarnos el resultado obtenido sobre todas las bolas. Puede hacerse desesperante sobre todo si tenemos en cuenta que la dificultad es elevada y ganar nos puede llevar su tiempo.



POOL HUSTLER	
Compañía: Entomogramas	Precio: N.D.
Lenguaje: Inglés	Jugadores: 2
Memory Card	Auto (Play)
Edición: 4	Temas: 4
<ul style="list-style-type: none"> • 100 puzzles de lógica y física • 100 puzzles de lógica y física • 100 puzzles de lógica y física 	4

MEGAMAN X4

Más Megaman, más de lo mismo

Nuestro amigo Megaman, abanderado de Capcom, lleva más de diez años dando caña en todo tipo de consolas, y en todo este tiempo la mecánica de sus juegos apenas ha evolucionado.

La base del éxito de la serie Megaman reside en su mezcla de plataformas y shoot 'em up, aderezada con unas dosis de dificultad apta sólo para expertos. El desarrollo de los juegos es siempre el mismo y se nos presentan largas fases de scroll horizontal plagadas de enemigos, obstáculos, saltos difíciles y culminadas por un jefe final que intentará ponernos las cosas aún más complicadas.

El propio Megaman también ha evolucionado poco. Sigue siendo un

personaje que sólo puede disparar hacia adelante (con varios tipos de armas que irá encontrando), saltar, rebotar con las paredes y deslizarse. Habilidades para las que, por otra parte, están especialmente diseñadas sus aventuras y que permiten un control de lo más sencillo.

En esta ocasión podemos recurrir, además de a Megaman, a un compañero suyo de nombre Zero que cambia la pistola de rayos por una especie de espada de energía y que recuerda en todos sus movimientos a un ninja.

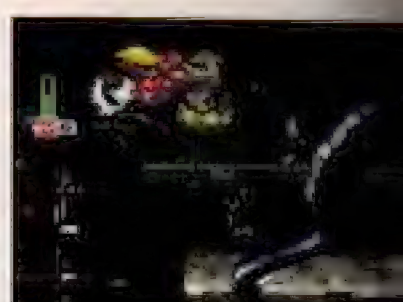
En lo que sí se aprecia una importante evolución es en los escenarios, que aunque siguen siendo 2D ofrecen un espectacular aspecto en



Nos veremos las caras con enormes enemigos finales que son lo más complicado del juego.

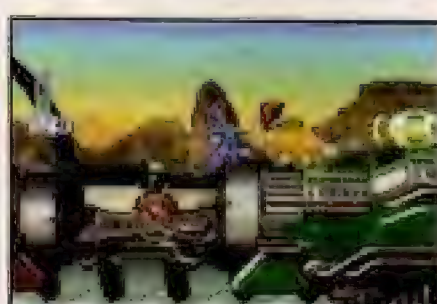
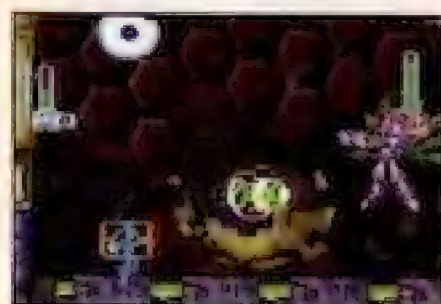
el que destacan enormes enemigos y una aplicación brillante del color. Por cierto, cada fase viene introducida por unas escenas animadas dignas de una película de dibujos animados japonesa.

En definitiva, una nueva vuelta de tuerca a un clásico incombustible. Los seguidores de la saga estarán encantados, pero los que hayan



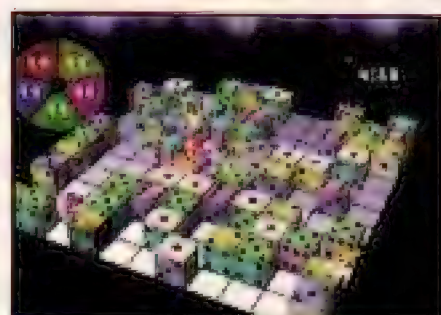
No todas las fases son de plataformas, a veces tenemos que pilotar veloces motos futuristas.

probado otros juegos de la serie y hayan cogido el gusto, no van a encontrar ahora nada que les haga cambiar de idea. Un juego correcto, divertido, aunque nada original.



MEGAMAN X4		
Información general		
Desarrollador	Capcom	Precio: 8.490 ptas.
Idioma	Inglés	Ediciones: 1
Plataforma	PlayStation 2, Xbox	Compatibilidad
Calificación: 6 (Guía) 5 (Técnica) 5 (Diversión)		
Resumen: <ul style="list-style-type: none"> - El juego es más entretenido. - Tiene gráficos bonitos. - Muy divertido. - La dificultad es un poco alta. 		
Nota: El juego es más entretenido que el anterior, pero la dificultad es un poco alta. La jugabilidad es muy buena, pero la dificultad es un poco alta.		

Dados endemoniados



Existen dos modos multijugador: el Guerra para cuatro jugadores, y el Batalla, para dos. En ambos casos el objetivo es derrotar a los rivales.



En algunas ocasiones podremos bajarnos de los dados para empujarlos, aunque lo ideal suele ser permanecer sobre ellos para hacerlos rotar.

Estamos ante uno de los puzzles más complejos de los últimos tiempos, en el que nuestro objetivo consiste en hacer desaparecer dados. Puede parecer sencillo, pero la cosa se los trae.

Para hacer desaparecer los dados tenemos que juntar un número de ellos igual al número indicado en la cara superior del dado. Es decir, para hacer desaparecer un dado con un tres en la cara de arriba deberemos juntar tres dados con el tres. El problema es que al mover los dados, éstos se giran, de manera que hemos de tener una mente muy despierta para imaginar en qué posición se encuentra la cara que necesitamos y qué movimientos hay que realizar para dejarla colocada donde queremos.

Si jugamos en el modo puzzle el problema es algo menor ya que tenemos todo el tiempo del mundo para pensar. Este modo nos obliga a hacer desaparecer los dados de la pantalla con un número fijo de pasos. Es complicado, pero, con calma, se terminan sacando.

Por su parte, en el modo Trial nuestro objetivo es hacer la mayor cantidad posible de puntos, bien dentro de un tiempo límite, bien hasta que definitivamente perdamos la partida. Aquí la velocidad es básica y pararse a pensar unos instantes puede resultar fatal.

Por último, existen otros dos modos de juego multijugador que, a falta de amigos, podemos compartirlos con la máquina.

La capacidad de diversión de este título, como podéis deducir, depende mucho de vuestra agilidad mental y de lo que disfrutéis poniendo a prueba vuestra inteligencia. La idea es original, existen múltiples modos de juego y sin duda es un juego adictivo, pero os advertimos: podéis acabar sufriendo una auténtica indigestión de dados.

DEVIL DICE		
Eventos		
Competitivo	Sony	Precio: 8.490 ptas.
Idioma	Castellano	Ediciones: 1
Plataforma	PlayStation 2, Xbox	Compatibilidad

DEVIL DICE		
Eventos		
Competitivo	Sony	Precio: 8.490 ptas.
Idioma	Castellano	Ediciones: 1
Plataforma	PlayStation 2, Xbox	Compatibilidad
Calificación: 5 (Guía) 5 (Técnica) 5 (Diversión)		
Resumen: <ul style="list-style-type: none"> - El juego es más entretenido. - Tiene gráficos bonitos. - Muy divertido. - La dificultad es un poco alta. 		
Nota: El juego es más entretenido que el anterior, pero la dificultad es un poco alta. La jugabilidad es muy buena, pero la dificultad es un poco alta.		

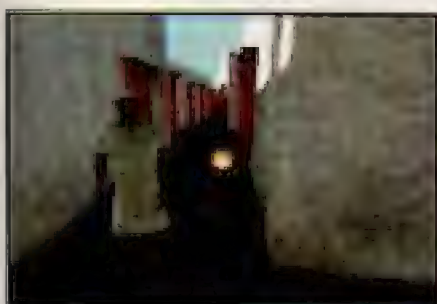
EGIPTO 1156 A.C.

El profanador de tumbas

Para romper la sequía en lo que a aventuras gráficas se refiere, Virgin nos trae -además de Atlantis- este *Egipto 1156 A.C.*, un juego de elaborado argumento en el que adoptamos el papel de Ramosés, un joven egipcio que debe demostrar la inocencia de su padre. Así, nuestra obligación es recorrer los bellísimos parajes de la aventura, hablar con cada habitante y examinar cada rincón en busca de las pistas que nos ayuden en nuestra tarea.

Para realizar cualquier acción o desplazarnos debemos mover el puntero al lugar elegido, ya que el desarrollo del juego se sigue desde una perspectiva subjetiva en la que no se ve al personaje. Cabe destacar, que el control mejora notablemente cuando se usa un ratón.

El principal problema de *Egipto* es la lentitud con la que progresa la aventura debido a los largos tiempos de carga. Aún así, si te gustan las aventuras gráficas y eres paciente, no dudes en echarle un vistazo a *Egipto*.



La magnífica ambientación de *Egipto* conseguirá transportarnos a esta enigmática y bella tierra.

EGIPTO 1156 A.C.	
Plataforma: Cryo	Precio: 7.490 ptas.
Idioma: Castellano	Jugadores: 1
Memory Card (Opcional)	Box (No.)
Gráficos: 6	Sonido: 5
<ul style="list-style-type: none"> • Un control gráfico • Un control gráfico • Un control gráfico • Un control gráfico 	
<p>Un RPG de aventura con una ambientación espectacular. Presenta los mismos gráficos y efectos que Atlantis cuando fuiste el protagonista de esta aventura.</p>	

La primera aventura de Megaman

Para hacernos quedar mal por lo que acabamos de decir en la página anterior, Konami nos presenta este título en el que Megaman se adentra de lleno en el RPG de acción.

El argumento de este juego gira en torno a la búsqueda de un prisma que encierra la solución al problema de la escasez de combustible que asola el planeta de Megaman.

De este modo, afrontaremos una original aventura en 3D donde los saltos y los disparos típicos de otros "megaman" se entremezclan con momentos en los que lo fundamental es buscar un objeto clave o pulsar un interruptor que nos abra una puerta. Todo ello sin olvidar la importancia que cobran los diálogos con los numerosos personajes que pueblan este mundo, quienes, por desgracia, hablan inglés.

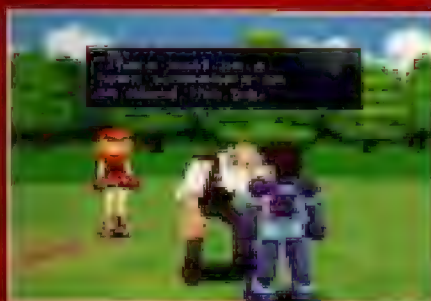
Otros elementos típicos de la saga, como las originales armas, los enemigos finales o los items que refuerzan las habilidades de Megaman siguen estando presentes, fusionándose perfectamente en

la aventura y dando como resultado un título que aporta aire fresco tanto a la saga como al género.

Gráficamente, los seguidores de Megaman encontrarán un



En el juego no faltan los enormes enemigos finales que enfrentaremos con impresionante aspecto.



La principal pega que presenta esta original aventura es que no está traducida al castellano.

juego que no se ha olvidado de sus comienzos y que guarda gran fidelidad a la estética manga típica de la serie, pero que se ofrece ahora en unos enormes escenarios tridimensionales por los que podremos movernos con entera libertad. El resultado es casi un anime en 3D.

Megaman Legends resulta un título muy entretenido y variado, que requerirá de ti inteligencia para los aspectos aventureros y habilidad para los momentos de acción. A pesar de ello, su dificultad no es nada elevada, por lo que gustará a todo tipo de público, especialmente a quienes huyan de las complicaciones.

MEGAMAN LEGENDS	
Plataforma: Capscom	Precio: 7.490 ptas.
Idioma: Inglés	Jugadores: 1
Memory Card (Opcional)	Box (No.)
Gráficos: 6	Sonido: 6
<ul style="list-style-type: none"> • Su control gráfico • Un control gráfico • Un control gráfico • Un control gráfico 	
<p>Un RPG de acción y aventura con un control gráfico excelente y una jugabilidad muy divertida.</p>	

TIGER WOODS '99 PGA TOUR GOLF

Sólo para fanáticos del golf

Bajo el nombre de *Tiger Woods '99* (golfista revelación la pasada campaña) se presenta la revisión anual de EA Sports de su serie de simuladores *PGA Tour*.



Golf Y, la verdad, esta es casi la única novedad de esta versión con la del '98. Los modos de juego son prácticamente los mismos, seguimos compitiendo en 5 circuitos reales y podemos seleccionar 8 jugadores reales (6 menos que en la versión anterior).

En el apartado gráfico sí se aprecian

notables mejoras, sobre todo en el diseño de campos y golfistas. También se han optimizado los menús de selección de palo y de potencia de golpes, que son ahora más intuitivos.

Si no tienes ningún simulador de golf, *Tiger Woods* es el mejor que puedes encontrar. Si tienes ya el *PGA '98*,


TIGER WOODS '99	
Plataforma: EA Sports	Precio: 7.490 ptas.
Idioma: Castellano	Jugadores: 8
Memory Card (Opcional)	Box (No.)
Gráficos: 6	Sonido: 5
<ul style="list-style-type: none"> • Su control gráfico • Un control gráfico • Un control gráfico • Un control gráfico 	
<p>Un excelente juego de golf que te aporta como nada antes una experiencia de juego muy divertida.</p>	

TIGER WOODS '99	
Plataforma: EA Sports	Precio: 7.490 ptas.
Idioma: Castellano	Jugadores: 8
Memory Card (Opcional)	Box (No.)
Gráficos: 6	Sonido: 5
<ul style="list-style-type: none"> • Su control gráfico • Un control gráfico • Un control gráfico • Un control gráfico 	
<p>Un excelente juego de golf que te aporta como nada antes una experiencia de juego muy divertida.</p>	

COCHES

¡¡Pisa el acelerador!!

COCHES



Te acabas de comprar una flamante PlayStation y buscas un buen simulador de coches. O hace ya tiempo que tienes la gris de Sony y aquel simulador que te deslumbró en su día lo encuentras ahora un poco pasado de moda. Tranquilo, aquí está Play Manía para contarte todo lo que debes saber sobre los mejores juegos de coches que hay disponibles en el mercado. Cualquiera de los títulos que analizamos en este reportaje ofrece una calidad contrastada, pero si buscas un estilo concreto (Fórmula 1, rally, turismos...) o no quieres gastarte mucho dinero, en estas páginas encontrarás las claves para efectuar una compra con garantías.

COLIN MCRAE

Compañía: Codemasters Precio: 8.490 ptas Idioma: castellano

Periféricos:



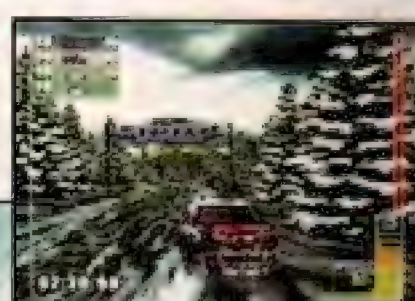
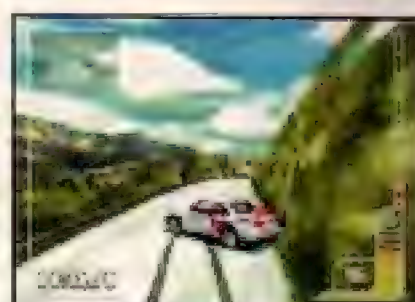
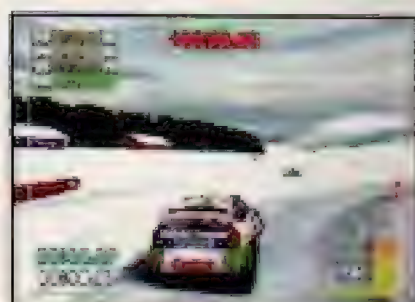
Valoración Gráficos: **E** Diversión: **MB** Calidad/precio: **B**

Colin McRae tiene el honor de ser el juego de rallies más realista de los que han pasado por PlayStation. Así de sencillo. Su principal virtud reside en el grado de fidelidad con la que nos presenta esta disciplina automovilística, ya que, a diferencia del resto de juegos y tal y como ocurre en la realidad, competimos contra el crono y no contra otros coches.

A primera vista puede parecer aburrido competir sólo contra el reloj, pero poco a poco os daréis cuenta que mejorar nuestros tiempos resulta mucho más divertido de lo que parece. Además, la ausencia de otros vehículos en pantalla ha permitido cuidar con todo lujo de detalles los escenarios, los efectos de luz y la construcción de nuestros coches, lo cual redondea un apartado gráfico sensacional.

El juego incluye 8 circuitos que han sido diseñados tomando como base aquellos en los que tuvo lugar el Campeonato Mundial de la temporada pasada.

Voz del copiloto en castellano, un acertado sistema de control basado en derrapes y contravolantes y una jugabilidad algo dura al principio pero asequible, completan este excelente simulador de imponente aspecto.



V-RALLY

Compañía: Infogrames Precio: 4.990 ptas Idioma: castellano

Periféricos:



Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **MB** Calidad/precio: **E**

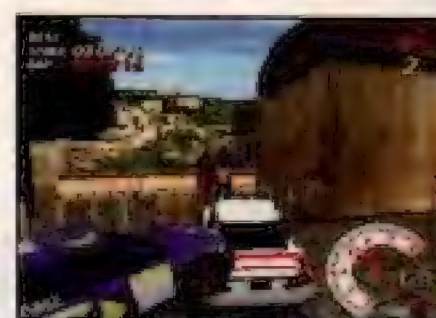


V-Rally fue el primer juego de rallies que apareció en PlayStation, consiguiendo que la opinión del público y la crítica coincidieran en aclamarlo como uno de los mejores títulos de coches para consola alguna. Aunque se aleja del realismo de Colin McRae (competimos contra tres coches más), su grado de detalle y buen gusto en el apartado gráfico lo han convertido en un objeto de deseo para los amantes de la velocidad.

Su carta de presentación incluye elementos tan impresionantes como 8 rallies reales, un buen puñado de tramos fieles a los de la temporada de 1997, velocidad a raudales y emoción como para caer víctima de un infarto.

Su versión Platinum -que es la que ahora nos ocupa-, incluye, además, dos novedades con respecto al juego original. La primera es la inclusión de un nuevo vehículo y la segunda, y más importante en nuestra opinión, es la compatibilidad con el Dual Shock, permitiendo que el control alcance ahora un nivel insuperable. Son sólo dos mejoras sobre una base que era, y sigue siendo, excelente.

Por su interesante precio y por su gran calidad, este simulador no puede faltar en ninguna videoteca que se precie.



GRAN TURISMO

Compañía: Sony Precio: 7.490 ptas Idioma: Castellano

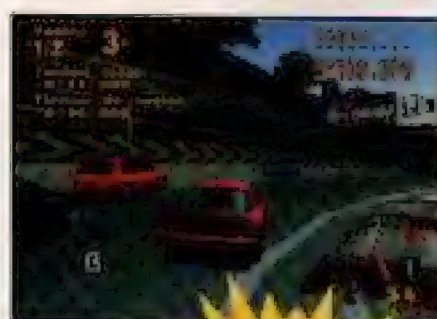
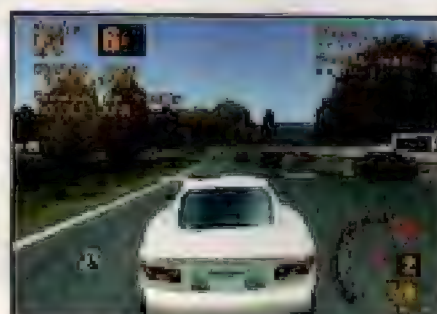
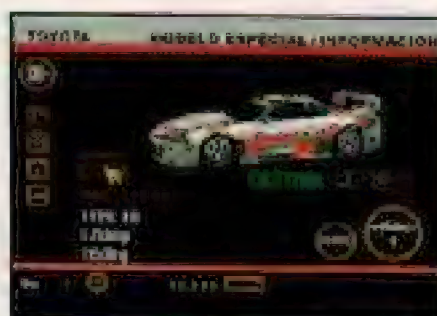
Periféricos:

Valoración Gráficos: **E** Diversión: **E** Calidad/precio: **MB**

Gran Turismo es, sin duda alguna, el título más impresionante de este género en cualquier consola. Sus incommensurables posibilidades le han llevado a lo más alto, estableciendo patrones que otros títulos han intentado imitar con más pena que gloria. Y es que pocos son los juegos que nos obligan a sacarnos permisos de conducir para acceder a los campeonatos o que presentan un catálogo de vehículos que supera la increíble cifra de 300 modelos diferentes, cada uno de ellos con un sistema de control diferenciado. ¿Que os parece poco?, pues pensad en la existencia de un mercado de vehículos de segunda mano, en un buen puñado de marcas reales que te venderán sus últimos modelos y las piezas necesarias para optimizar tu recién adquirido caché, en prototipos diseñados para la alta competición, en una besta base de datos con las características de cada vehículo, en un total de 17 campeonatos, en dinero para poder adquirir más coches, en repeticiones de las carreras de infarto, en... una cantidad de posibilidades que hasta ahora ningún juego ha conseguido igualar.

Como todo coloso, sólo tiene un punto débil, y es que los coches ni vuelcan ni se deforman al colisionar, siendo éste el único borrón en un expediente que para sí querrian muchos juegos.

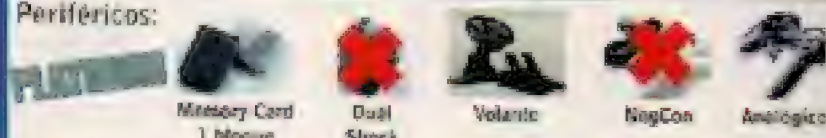
Si buscas un juego de coches, Gran Turismo es la mejor elección.



TOCA TOURING CAR

Compañía: Codemasters Precio: 4.990 ptas Idioma: Castellano

Periféricos:

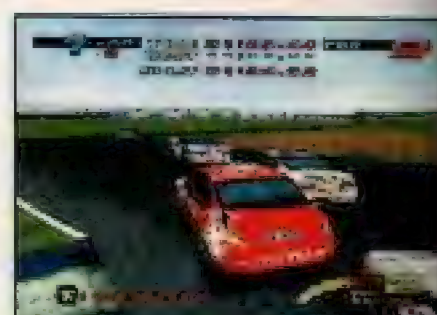
Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **B** Calidad/precio: **B**

Con la licencia de la Toca, el organismo que regula la competición británica de turismos, Codemasters desarrolló este espectacular título hace algo más de un año, alcanzando los primeros puestos de las listas de ventas europeas.

Como producto oficial que es, presenta todas las marcas (Volvo, Audi...), los

circuitos que se dan cita en este campeonato, sus normas de seguridad y las condiciones ambientales que con mayor frecuencia presiden las carreras, como la niebla o la lluvia. Pero el afán por alcanzar el realismo máximo no acaba aquí. Su sistema de control se inclina hacia la simulación pura y dura, llegando a desesperar en las primeras partidas por lo difícil que resulta controlar los vehículos, aunque con el tiempo y la práctica, pilotar cualquier modelo es una auténtica delicia. Por su parte, el modo campeonato también nos permitirá reproducir la competición con un grado de fidelidad mayor, ya que podremos seleccionar el número de vueltas real propio de cada circuito.

Además cuenta con comentaristas en castellano, unos efectos de luz muy cuidados (las luces de freno son increíbles) y unas colisiones y deformaciones muy cuidadas, que completan un título impecable a nivel técnico. El único puntito negro es la sensación de velocidad, que no alcanza el nivel del resto del juego.



TOCA TOURING CAR 2

Compañía: Codemasters Precio: 8.490 ptas Idioma: Castellano

Periféricos:



Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: R



Superar el éxito de una primera parte no suele ser una tarea fácil para la inmensa mayoría de las compañías. En el caso de Codemasters, enfrentarse a un mito de la conducción como es su primer Toca no era tarea sencilla, pero a grandes rasgos, esto es lo que han conseguido con Toca 2.

La principal novedad con respecto a la primera entrega, aparte de las mejoras gráficas propias de cualquier secuela automovilística (como los efectos de luz o un nivel de resolución más elevado), la encontramos en el número de pistas y vehículos. Dejando a un lado la licencia, Codemasters ha incluido modelos que no intervienen en esta competición (como, por ejemplo, monoplazas) y ha diseñado pistas nuevas para crear un modo de juego nuevo, llamado Campeonato de Marcas.

Para ampliar las posibilidades de diversión se han incluido a su vez modos de juego para cuatro personas (o mejor dicho, para aquellos que tengan dos monitores, dos consolas, dos juegos y un cable link), y para finalizar con el tema de las innovaciones, tampoco faltan las opciones mecánicas que culminan su carácter de simulador puro.

Sin embargo, a pesar de todas estas novedades, la no muy conseguida sensación de velocidad sigue siendo la asignatura pendiente de un juego técnicamente impecable.

C3 RACING

Compañía: Infogrames Precio: 7.490 ptas Idioma: Castellano

Periféricos:



Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: B

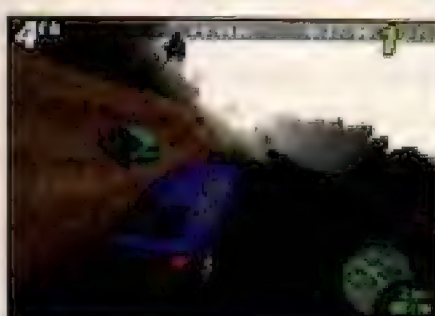
A diferencia de otros títulos de conducción, C3 Racing es un simulador difícil de clasificar. Para empezar, adopta una esquema de juego a caballo entre Gran Turismo y V Rally, sin llegar en ningún momento a decantarse claramente por el estilo de uno ni de otro. Esta falta de, por llamarlo de alguna manera, personalidad,

lo convierte en un título al que le falta algo para terminar de atraer como sólo los grandes saben hacerlo.

Cuenta con un apartado gráfico correcto y unos efectos de luz muy trabajados, ofrece una amplia gama de vehículos y un buen número de circuitos, pero a la hora de jugar se nos plantea la duda... ¿qué hace un deportivo corriendo por las farragosas carreteras brasileñas, en lugar de por un circuito de asfalto como Dios manda?

Quizás sean este tipo de detalles los que no terminan de definir exactamente el carácter de este título, lo que unido a un sistema de control que no diferencia las características de cada vehículo (además no transmiten sensación de peso) y la constante fusión entre arcade y simulación, provoca que resulte difícil que el jugador se meta de lleno en su propuesta.

Un título de calidad y diferente, pero que en nuestra opinión no alcanza el atractivo de los grandes monstruos del género de la velocidad.



PORSCHÉ CHALLENGE

Compañía: Sony Precio: 3.490 ptas Idioma: Castellano

Periféricos:



Valoración Gráficos: E Diversión: R Calidad/precio: B



Hace casi dos años, Sony Europa lanzó Porsche Challenge, uno de los primeros títulos que demostró las posibilidades de la consola gran dentro de la simulación automovilística. Su adecuada sensación de velocidad, sus inigualables efectos de luz y el carisma de la firma Porsche dieron lugar a un título que, gráficamente es de lo mejorcito que se puede degustar en PlayStation. Sin embargo, la ausencia de un abanico de vehículos más amplio -sólo podemos conducir un Boxter en seis colores- y un limitado número de circuitos -cuatro- reducen sus posibilidades de diversión.

Para alargar un poco su vida, el sistema de juego del modo campeonato nos propone enfrentarnos tres veces a cada circuito y cada vez que lo hagamos éstos presentarán caminos alternativos que antes no se encontraban disponibles. A estos doce circuitos iniciales se unirán sus correspondientes versiones espejo al completar el modo campeonato, concluyendo aquí la oferta que propone este título.

Porsche Challenge es uno de los juegos más bellos para PlayStation, aunque sus escasas posibilidades lo convierten en un CD sólo recomendable para los fans de esta glamurosa firma alemana.

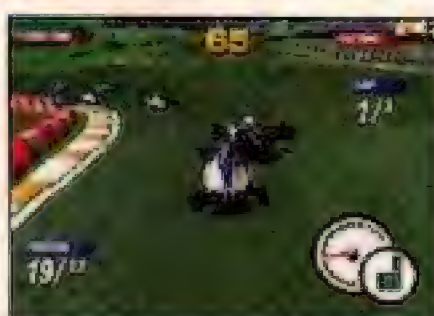
F1 '97

Compañía: Psygnosis Precio: 4.990 ptas Idioma: Castellano

Periféricos:



Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: MB



Psygnosis lanzó la consola para PlayStation su adorado F1, presentándonos numerosas actualizaciones y mejoras que no aparecieron en su anterior versión.

Sus dos grandes modos de juego -arcade y campeonato- permiten que cualquier tipo de jugador pueda sacar todo el partido, gracias a su distinción entre simulación puro y duro (con ajustes mecánicos, telemetría y demás parafernalia) y arcade, donde el control y las opciones son más propios de una máquina recreativa.

El juego cuenta con la presencia de todos los equipos (Ferrari, Benetton, Williams, etc.) y pilotos de la Fórmula 1 real, las normas de competición de la FIA, efectos climatológicos y ofrece la posibilidad de modificar numerosas opciones mecánicas para deleite de aquellos que disfrutan calibrando las posibilidades de su vehículo.

Además podréis editar vuestros propios pilotos, variar factores como capacidad del depósito de combustible, la duración de los neumáticos, seguir la carrera desde ocho cámaras distintas, comprobar cómo vuestro vehículo se comporta al colisionar... vamos que podréis configurar hasta el último detalle de cada carrera.

Si buscáis un simulador de Fórmula 1, nuestra ferviente recomendación va hacia este título, que además tiene un precio más que interesante.

F1 '98

Compañía: **Psygnosis** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: **B** Diversión: **MB** Calidad/precio: **R**



Todas las secuelas de grandes juegos se enfrentan a la compleja tarea de superar a su antecesor, pero este cometido se torna casi imposible cuando la versión anterior ya abarcaba prácticamente todas las posibilidades que un juego puede ofrecer.

Este es el caso de *F1 '98* que, debido al elevadísimo grado de calidad mostrado por su antecesor, no consigue aportar suficientes novedades como para convertirse en una adquisición obligada. Las dos únicas novedades importantes que presenta son un modo de juego llamado *Reto*, en el que se nos propondrán carreras con alguna dificultad adicional, y la posibilidad de conectar dos consolas (con dos juegos y dos monitores de por medio) para que puedan jugar cuatro personas al más puro estilo de las máquinas recreativas.

Gráficamente es similar a *F-1 97*, aunque algunos aspectos han sido mejorados levemente, como la sensación de velocidad o el número de opciones mecánicas.

Otros elementos, como los comentarios en castellano o las pistas, circuitos y pilotos oficiales han sido también actualizados, pero estas mejoras no inciden directamente en la jugabilidad de un título que resulta excesivamente parecido a su antecesor.



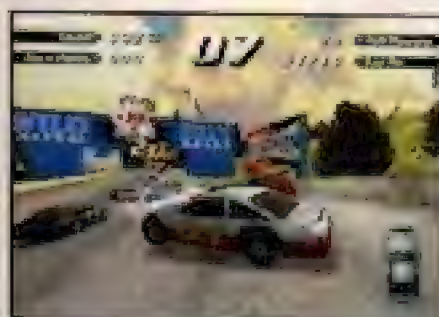
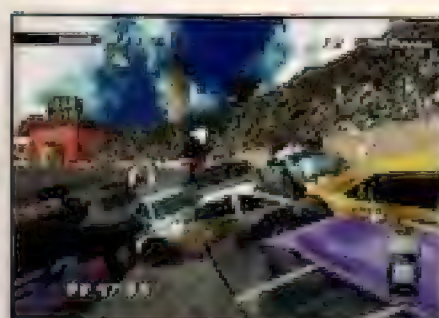
DESTRUCTION DERBY 2

Compañía: **Psygnosis** Precio: **3.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:



Valoración Gráficos: **B** Diversión: **MB** Calidad/precio: **MB**



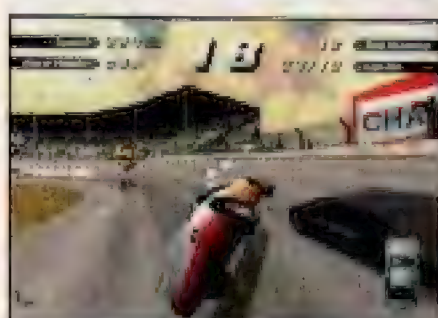
Destruction Derby 2 es un título que se aleja bastante del resto de simuladores que aparecen en esta comparativa, principalmente porque aquí lo más importante no es llegar primero a la meta, sino destruir todos los coches contrarios que nos sea posible.

Para ordenar este, a primera vista, caos circulatorio, sus modos de juego nos proponen afrontar la competición desde tres perspectivas distintas.

La primera, y a la vez más clásica, es llegar el primero a la meta, sin importar los daños y destrozos. La segunda consiste en golpear a los demás vehículos, puntuando cada choque de manera distinta (no es lo mismo chocar de frente que chocar de lado). Y por último, el modo Destruction Derby, en el cual tendremos que machacar (y evitar que nos machaquen) el mayor número de vehículos posible, con la dificultad añadida de que los circuitos son cerrados y muy parecidos a una plaza de toros. Esta última modalidad es, sin duda, la más divertida y espectacular de todas, ya que observar cómo se suceden las metes de coches y que de ellos sólo quedan amasijos de hierros humeantes y un montón de ruedas sueltas... es impresionante.

Pese a los añitos que tiene este título, es uno de los juegos más rápidos que existen (aunque es un poquito brusco), y quizás una de las ofertas más divertidas por su salvaje concepto.

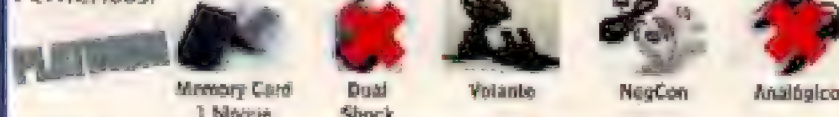
No lo dudes, si no te atraen ni los modelos ni las pistas reales, te importa un comino la existencia de un campeonato oficial, y buscas sólo diversión en estado puro, *Destruction Derby 2* es una apuesta segura.



RIDGE RACER REVOLUTION

Compañía: Namco Precio: 3.490 ptas Idioma: Inglés

Periféricos:



Valoración Gráficos: **R** Diversión: **B** Calidad/precio: **B**



Ridge Racer fue el primer juego de coches para PlayStation (se puso a la venta mismo día que la consola), y consiguió sorprender a propios y a extraños. Esta su segunda versión, llamada *Ridge Racer Revolution*, se convirtió en algo más que una secuela, aportando multitud de novedades y opciones, así como varios coches más.

Su espíritu de recreativa le lleva a alcanzar velocidades vertiginosas bajo un control puramente arcade que hará las delicias de aquellos que no pretendan complicarse la vida con numerosas opciones mecánicas. Sin embargo, tal y como sucede con la mayoría de las conversiones de recreativa, su duración es muy corta, ya que tan sólo presenta tres circuitos con tres caminos alternativos, cada uno de ellos con su correspondiente versión espejo.

Ante la complejidad y posibilidades de los títulos más modernos no tiene nada que hacer, ni siquiera a nivel gráfico (los efectos de luz casi brillan por su ausencia), pero su mareante sensación de velocidad y su extrema sencillez lo convierten en una alternativa muy interesante para aquellos que se quieran iniciar en el género y no quieran gastarse mucho dinero.

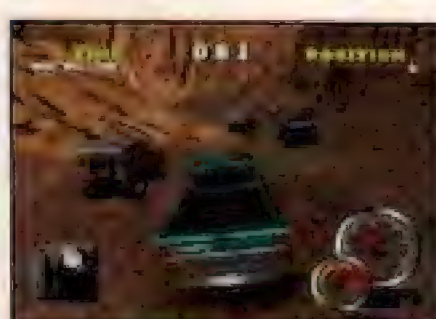
TEST DRIVE 4X4

Compañía: Electronic Arts Precio: 7.490 ptas Idioma: Castellano

Periféricos:



Valoración Gráficos: **B** Diversión: **B** Calidad/precio: **R**



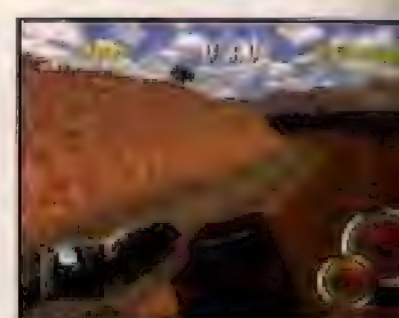
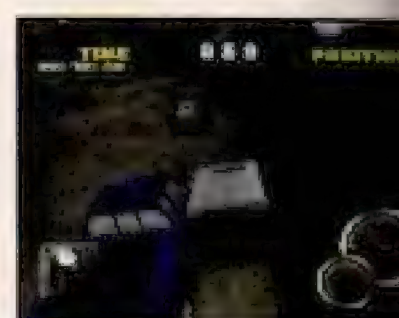
Las competiciones de vehículos todoterreno no se han producido mucho en PlayStation, y los pocos ejemplos que podemos encontrar no alcanzan la calidad deseada. De entre todos ellos destaca el reciente *Test Drive 4x4* que, a pesar de no ser un prodigio de la programación, cuenta con los suficientes elementos como para mantenernos pegados la televisión durante un buen rato.

Su mayor atractivo reside en la posibilidad de conducir un amplio abanico de todoterrenos auténticos, como el mítico Hummer del ejército norteamericano o más populares Cherokee o Explorer. Con ellos podréis enfrentaros a unos cuantos circuitos plagados de saltos, baches y obstáculos naturales que pondrán a prueba vuestra pericia como conductores.

Además, su control arcade os permitirá manejar todos estos monstruos mecánicos sin ningún problema, ya que no existen diferencias palpables entre modelos y otros salvo su aceleración, velocidad máxima y agarre, y todas estas características no incidirán notablemente en vuestra forma de conducir.

Desgraciadamente, sólo tiene dos modos de juego (aunque uno de ellos, *Flame World Tour*, nos permitirá comprar otros vehículos, alargando bastante su vida), no presenta ningún modo multijugador, limitando considerablemente las posibilidades de diversión.

Test Drive 4x4 es un título muy correcto, tanto gráfica como técnicamente, y sin duda resulta un juego divertido, pero ofrece un número de opciones y posibilidades bastante reducidas para los tiempos que corren.



NEED FOR SPEED 3

Compañía: **Electronic Arts** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:

Memory Card
2 bloquesDual
Shock

Volante



NegCon



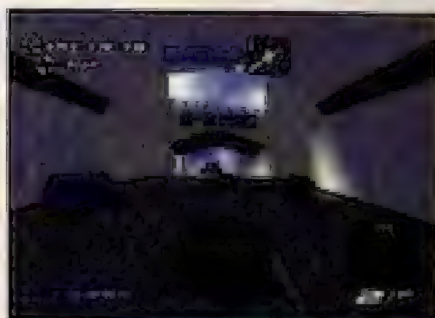
Analógico

Valoración Gráficos: **B** Diversión: **B** Calidad/precio: **B**

La saga *Need For Speed* ofrece todo el glamour y el lujo de las marcas de coches más prestigiosas del mercado para presentar un espectáculo en toda regla. Firmas como Lamborghini o Ferrari han cedido para este juego sus últimos (y caros) modelos con una condición: los vehículos no pueden aparecer abollados en ningún momento. Bajo esta premisa un tanto molesta se esconde un título muy completo y atractivo, aunque el movimiento de los vehículos y del entorno resultan un poco bruscos, incidiendo esta falta de fluidez en la sensación de velocidad. A su favor tiene las numerosas opciones de configuración, entre las que destaca la posibilidad de activar y desactivar el tráfico de las carreteras, algo que le ofrece un enorme grado de realismo.

Además, sus modos de juego tampoco se limitan a seguir las pautas del género, y entre ellos se esconde uno muy original llamado Persecución en el que competimos contra otro vehículo teniendo en cuenta que la policía intentará parar nuestra carrera incluso fijando cercos de pinchos.

Una oferta original y bastante interesante en su desarrollo, pero técnicamente algo pobre.



Claves de esta prueba

Las notas y abreviaturas que podéis ver en la tabla comparativa corresponden a los siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (A+) / **Muy bueno (A)** / **Bueno (B)**

Suficiente (C) / **Insuficiente (D)** / **Mala (E)**

Mala (F) / **Muy mala (G)** / **Pesima (H)**

Como podéis observar, la comparativa recoge un total de 13 juegos, sobre los que se han estudiado 17 elementos o categorías que, en la medida de lo posible, recogen todo lo que un simulador puede llegar a ofrecer. Quizás no entendáis o conozcáis la terminología que utilizamos en Play Mania, por lo que esperamos que el siguiente listado explicativo sea de ayuda:

Características generales: Es la puntuación global de las características objetivas del juego. Aquí no hay opinión que valga, si un juego tiene trececientos coches o mil circuitos sus posibilidades de diversión serán más elevadas.

Número de circuitos: Indica el número de pistas o tramos que tiene el juego. Cuantas más tenga, mejor.

Número de vehículos: No es lo mismo conducir un Porsche durante todo el juego que cambiar de vehículo en cada carrera. O por lo menos eso creemos...

Número de campeonatos: La forma de organizar los circuitos puede ser vital para ampliar la vida de un juego. Cuantos más tenga, y más variados, mejor para vosotros.

Número de vistas: Si un juego tiene 18 vistas, es más probable que encontréis aquella que se acomode a la perspectiva que más os guste.

Duración: Cuantos más campeonatos, circuitos, coches y extras tenga un juego, más difícil será que os lo acabéis. Y mejor empleado estará vuestro dinero.

Repeticiones: Aquí enjuiciamos la calidad de las repeticiones de las carreras, si ofrecen un enfoque realista o si por el contrario carecen de tipo de atractivo y deseáis pasarlas cuanto antes.

Características técnicas: De forma global intentan reflejar el grado de realismo que tiene el juego; es decir, cuantos elementos reales podéis encontrar en él.

Sensación de velocidad: Indica si el movimiento del coche y su entorno resulta suficientemente rápido.

Efectos de luz: Refleja el comportamiento de un coche sobre una fuente de luz o sombra. Si el coche y el entorno sufren los cambios de luminosidad, más realista será el juego.

Deformaciones: ¿Qué pasa cuando un coche choca? Si durante el juego colisiones con otros vehículos y ambos se deforman, más atractivo será.

Vuelcos: Si tomamos una curva cerrada

a 200 por hora y nuestro vehículo sufre las leyes físicas, acabará con el techo en el suelo. Y eso son puntos a favor.

Pérdida de componentes: Si nuestro vehículo sufre un choque a alta velocidad, aparte de abollarse, puede perder algunas piezas, como las ruedas o el capó. Y esto se puntúa favorablemente.

Comportamiento: Si manejar un vehículo casi nos obliga a tener el carnet, nos encontraremos ante un simulador puro y duro. Si por el contrario, manejar los vehículos es tan sencillo como acelerar y frenar, estaremos ante un arcade.

Efectos climatológicos: Si en el transcurso de una carrera llueve, nieva o sencillamente hay niebla, más completo e impresionante será el espectáculo.

Carreras nocturnas: Como su nombre indica, se trata de carreras que tienen como única fuente de luz las farolas o los faros de nuestro coche.

Opciones de configuración del juego: Valoramos las posibles modificaciones que pueden realizarse y el número y calidad de los modos de juego.

Variación del número de vueltas al circuito: Dar 16 vueltas a un circuito puede acabar con nuestra paciencia. Pero si podemos modificar el número de vueltas, lograremos que se reduzca la monotonía.

Modos de juego: Cuantos más modos de juego, más largo será terminarse el juego. Es un valor simplemente indicativo, ya que algunos juegos tienen pocos modos, pero que pueden ser muy largos.

Modos multijugador: Nunca está de más tener algún modo multijugador para entretener a una visita inoportuna o la llamada de primos...

Número de jugadores simultáneos: Indica cuantas personas pueden llegar a jugar al mismo tiempo.

Nivel de simulación: Valoramos el número de variables (control, opciones...) que determinan su carácter de simulador frente al comportamiento arcade.

Opciones mecánicas: Valoramos la posibilidad de mejorar nuestro vehículo y, por ende, su control a través de una serie de opciones de carácter mecánico, tales como alerones o tipo de neumáticos.

Acceleración y frenado asistido por CPU: Si conducir te resulta complicado, algunos juegos te ayudarán a controlar la velocidad a la hora de tomar las curvas.

Configuración de los vehículos: En algunos juegos dispondremos desde el principio, de una serie de piezas para optimizar el rendimiento del vehículo.

Adquisición de componentes: Algunos juegos nos permiten ganar dinero para comprar piezas para mejorar las prestaciones de nuestro vehículo: ordenador de a bordo, nuevas suspensiones...

COMPARATIVA Juegos de Coches

NOMBRE DEL JUEGO	CARACTERÍSTICAS GENERALES							CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS						
		Número Circuitos	Número Vehículos	Número Campeonatos	Número de Vistas	Duración	Repeticiones		Sensación de Velocidad	Efectos de Luz	Deformaciones	Vuelcos	Pérdida de Componentes	Compatibilidades
RALLY														
Galin McRae Rally		48 Reales	8 Reales	1 (8 Reales Reales)	5	MB	B	E	MB	MB	SI	SI	SI	Simulador (Demos)
V-Rally		12 (24 Reales)	11 Reales	1 (8 Reales Reales)	3	MB	B	MB	MB	B	No	SI	No	Simulador (Arcade)
TURISMOS														
Gran Turismo		11 Mt. Reales	400 Reales	17 (60 Reales)	4	E	E	MB	E	MB	No	No	No	Simulador (Arcade)
Toca 2		19 (4 Reales)	15 Reales	2 Reales	4	MB	B	MB	B	MB	SI	No	SI	Simulador (Demos)
Toca Touring Car		7 Reales	8 Reales	1 Real	4	B	No	B	MB	E	No	No	No	Simulador (Arcade)
C-3 Racing		30 No Reales	24 Reales	4 No Reales	4	MB	B	B	B	MB	No	SI	No	Simulador (Demos)
Porsche Challenge		1 (1 Real)	1 Real	1 No Real	1	B	No	MB	MB	E	No	No	No	Simulador (Arcade)
FÓRMULA 1														
F-1 '97		15 Reales	11 Reales	1 Real	8	MB	No	B	B	B	No	No	SI	Simulador (Arcade)
F-1 '98		16 Reales	11 Reales	1 Real	10	MB	B	B	MB	B	SI	No	SI	Simulador (Arcade)
VARIOS														
Destruction Derby 2		7 No Reales	8 No Reales	2 No Reales	3	MB	B	MB	MB	A	SI	SI	SI	Arcade (MB)
Ridge Racer Revolution		3 No Reales	4 No Reales	No Hay	2	B	B	B	MB	A	No	No	No	Arcade (BI)
Test Drive 4X4		21 No Reales	21 Reales	1 No Real	8	B	No	B	B	B	No	SI	No	Arcade (BI)
Need For Speed 3		8 No Reales	8 Reales	1 No Real	7	B	B	B	B	MB	No	SI	No	Simulador (Arcade)

UNA FIEBRE QUE NO CESA: CINCO NOVEDADES PARA MARZO

SPORT CARS GT

Electronic Arts



La moda de los superturismos seguirá vigente, y un buen ejemplo de ello es este Sports Cars. Os podemos adelantar que tendrá un gran número de competiciones clasificadas por categorías, un buen puñado de coches para comprar, gráficos al estilo Gran Turismo (incluidas las repeticiones)... en fin, muchos elementos para triunfar. Basta decir que Electronic Arts lo considera uno de sus títulos más importantes del año. Primera impresión:

RALLY CROSS 2

Sony



Tras una lamentable primera parte, esta peculiar visión de los rallies vuelve con una serie de mejoras sustanciales que no se centrarán exclusivamente en el apartado gráfico. Los elementos que saldrán ganando serán la sensación de velocidad (el movimiento del entorno parece mucho más suave y fluido), el sistema de control (que es ahora más sencillo) y el abanico de coches y circuitos, que superará al de el primer Rally Cross. Primera impresión:

MONACO GRAND PRIX

Ubi Soft



El monopolio que Psygnosis ha establecido en los simuladores de Fórmula 1 puede acabar con este título de Ubi Soft. Aunque Monaco Grand Prix no dejará de ser un simulador realista, su concepción gráfica se aleja de las pautas fijadas por los grandes del género, ofreciéndonos detalles que hasta la fecha ningún otro juego de F1 había mastrado. Aún no hemos visto la versión definitiva, pero el juego tiene muy buena pinta. Primera impresión:

ROLLCAGE

Psygnosis



Rollcage se alejará bastante de lo que es un simulador puro y duro, inclinándose claramente hacia lo que es un arcade rápido y desmadrado. Aménandolo en el futuro, este título nos invitará a participar en unas alocadas carreras protagonizadas por vehículos que, por su estructura, son capaces de darse la vuelta y trepar por las paredes, pudiendo además hacer uso de una amplia gama de armas para derrotar a sus rivales. Primera impresión:

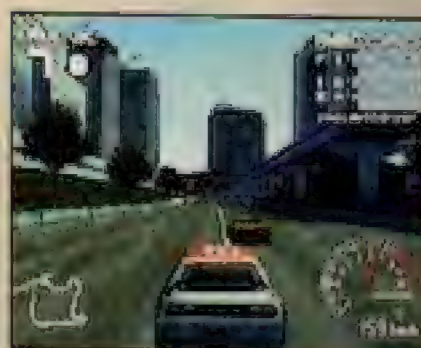
		OPCIONES DE CONFIGURACIÓN DE JUEGO						OPCIONES MECÁNICAS				
Efectos Climáticos	Carreras Nocturnas		Variación del Número de Vueltas al Circuito	Modos de Juego	Modos Multijugador	Nº de jugadores Simultáneos	Nivel de Simulación		Cambio de Marchas	Acceleración y Frenado Controlado por CPU	Configuración de los vehículos	Adquisición de Componentes
Si	Si	MB	No	4 Modos (ME)	2	2 Pantalla Partida	MB	MB	Automático y Manual	No	MB	No
Si	Si	MB	Si	3 Modos (MB)	2	2 Pantalla Partida	B	B	Automático y Manual	No	B	No
No	Si	MB	Si	4 Modos (MB)	1	2 Pantalla Partida	MB	B	Automático y Manual	No	B	Si
Si	Si	MB	No	7 Modos (MB)	2	2 o 4 Pant. Part. y Cable Link	B	B	Automático y Manual	No	B	No
Si	Si	B	No	3 Modos (B)	1	2 Pantalla Partida	B	MB	Automático y Manual	No	No	No
Si	Si	B	No	2 Modos (B)	2	2 Pantalla Partida	B	MB	Automático y Manual	No	No	No
No	Si	R	No	4 Modos (R)	1	2 Pantalla Partida	B	MB	Automático y Manual	No	No	No
B	No	B	Si	3 Modos (B)	1	2 Pantalla Partida	MB	B	Automático y Manual	Si	B	No
B	No	MB	Si	5 Modos (MB)	3	2 o 4 Pant. Part. y Cable Link	B	MB	Automático y Manual	Si	MB	No
No	No	MB	No	10 Modos (B)	2	2 Cable Link	B	MB	Automático	No	No	No
No	Si	MB	No	1 Modos (P)	1	3 Cable Link	MB	MB	Automático y Manual	No	No	No
Si	Si	R	No	2 Modos (R)	No tiene	1	B	MB	Automático y Manual	No	No	No
Si	Si	MB	Si (Modos en Torneo)	5 Modos (B)	4	2 Pantalla Partida	B	B	Automático y Manual	No	Si (algún coche y algún modo)	No

NEED FOR SPEED 4

Electronic Arts



Los coches más caros y nuevos del mundo volverán a ser el reclamo de la saga *Need For Speed* que, con éste, ya alcanza su cuarto capítulo. De nuevo se nos ofrecerá la posibilidad de pilotar uno de estos lujosos bólidos por carreteras imaginarias esquivando el tráfico y dejando atrás a la policía. Será una fórmula sencilla, pero muy atractiva y digna de tener en cuenta por quienes se puedan permitir el lujo de tener varios simuladores de coches. Primera impresión: MB



RIDGE RACER TYPE 4

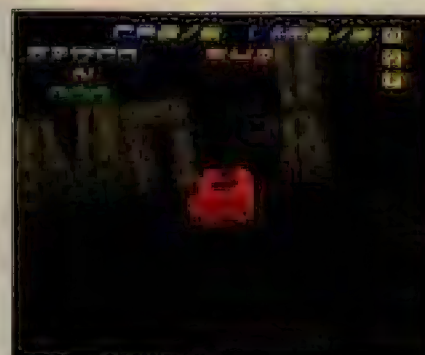
Aunque estaba previsto que la salida en Europa de la cuarta entrega de esta magistral saga de Namco se produjera en Abril, Sony España nos ha comunicado que este lanzamiento se ha retrasado. ¿Hasta cuándo? No se sabe aún, pero lo cierto es que ya hemos podido ver la versión japonesa (que ya circula por las calles de Tokio) y nos ha dejado realmente impresionados. Seguiremos informando.

GRAN TURISMO 2

Sony Japón confirmó hace ya tiempo que estaba trabajando en la segunda entrega de *Gran Turismo*, pero aún no han mostrado ni una sola imagen del juego.

Y PROXIMAMENTE...

Lo único que sabemos es que contará con licencias oficiales, que los coches volarán y, presumiblemente, se abollarán. Habrá nuevos tipos de vehículos como, por ejemplo, todoterrenos y ofrecerá una calidad gráfica superior a la de su antecesor. Pero tranquilos, que aún falta muchísimo para que llegue a España.



CARMAGEDDON

¿Queda alguien en este mundo que no haya oído el nombre de *Carmageddon*? Pues bien, tras levantar ampollas en el mundo del PC, haber sido prohibido en algunos países y conmocionar a todas las asociaciones de padres del mundo por su carácter violento, se está preparando en

estos momentos la versión para PlayStation que, según parece, va a evitar polémicas debido a los notables recortes y cambios que va a sufrir, como son la sustitución de luminas por zombis y la salsa de tomate por jarabe de lombarda. El objetivo del juego, no está mal matizarlo, es llegar a la meta...lustrando todo a nuestro paso.



DRIVER

De los creadores de la saga *Destruction Derby* nos llegará en los próximos meses *Driver*, título que nos pondrá en el pellejo de un profesional que debe cumplir con sucesivos encargos subido en un coche. El juego tiene muy buena pinta, pero habrá que esperar a ver el producto final.

Los locos del volante

Eres un apasionado de los coches y estás buscando un volante que te sepa transmitir las mejores sensaciones, que te permita una conducción realista y que, a ser posible, no le haga un agujero a tu bolsillo. Probablemente no tengas muy claro por cuál decidirte, así que hemos analizado por ti los cuatro volantes del mercado que mejor pueden

responder a tus expectativas y que resultan más fáciles de encontrar en las tiendas. Te vamos a resumir sus características y a explicar sus peculiaridades para que puedas elegir sobre una base firme y bien definida. Selecciona con cuidado el que mejor se adapte a tus necesidades y ¡a devorar kilómetros!



MAD CATZ



Avalado por Sony

De entrada, parte con una ventaja frente a sus oponentes: es el único volante homologado por Sony, lo

que significa que calidad y funcionalidad están garantizadas, y eso se nota.

En primer lugar las instrucciones son completas, claras y detalladas, exponiendo desde un sistema de detección de problemas hasta la explicación exhaustiva de las diferencias entre los modos analógico y digital o una guía orientativa de las distintas configuraciones que permiten algunos juegos; aunque también es cierto que está un poco desfasada.



Los pedales tienen una calidad semejante a la de otros volantes y son el complemento perfecto a las grandes posibilidades de este Mad Catz.

El Mad Catz ofrece una sensación de peso y robustez que otros no tienen. También es importante la resistencia gradual. Esto significa que cuanto más giremos el volante, más se endurece, dando una sensación muy realista de conducción. La respuesta es inmediata. Se echa en falta algún modo más de sensibilidad, aunque muchos juegos te dejan calibrar el recorrido del volante.

Para buscar realismo a tope lo suyo es emplear la palanca de cambios. Hay juegos, como el *Colin McRae*, que te obligan a hacer muchos cambios y no tienes otro remedio que conducir con una sola mano, perdiendo precisión. Una solución es utilizar los botones que hay bajo el volante y que simulan a la perfección el cambio tipo Fórmula 1.



La palanca de cambios es de dos posiciones: arriba para subir marcha, abajo para bajarla. Usándola, la sensación de realismo es total.

Pero no todo en la vida es perfecto, y es que en cuanto a colocación este volante sólo te da una alternativa: ponerlo encima de una mesa. Y es un chisme aparatoso.

Si tenéis espacio y una mesa baja y lisa (para pegar las ventosas), podréis disfrutar de este buen volante.

PSX WHEEL



El más antiguo

Sin duda, el más flojo de todos, quizá por ser de los primeros que aparecieron. Prescinde del modo digital y al usarlo con juegos que sólo aceptan esta opción, provoca sensación de descontrol. La botonadura

utiliza la nomenclatura típica de los mandos analógicos tomada del pad *NegCon* de Namco. El sistema de este mando adaptado a un volante da unos resultados excelentes, aunque en este caso no son del todo satisfactorios.

Las marchas están situadas debajo del volante, pero sólo en el lado derecho, algo a lo que es difícil acostumbrarse. El volante es muy duro, tanto que cuando llevas un tiempo jugando notas el cansancio en las manos. La colocación requiere espacio al ser un volante grande, pero las ventosas se agarran bien. Da sensación de robustez y realismo, pero no aporta nada y deja que desear en todas sus facetas.



Los pedales del PSX Wheel tienen el mismo defecto que los de los demás volantes: están muy juntos y al llevar un tiempo jugando duelen las piernas.



Los botones llevan los símbolos del *NegCon*: 1 y 2 son acelerar y frenar, L y R las marchas, y A y B para las vistas y el freno de mano.

V3 RACING WHEEL

Sin palanca de cambios



Curiosamente este volante no ofrece cambio de marchas de palanca ni tipo F-1, aunque se puede cambiar de manera manual gracias a los dos botones situados en el compacto y redondo volante.

La primera impresión que transmite *V3 Racing Wheel* es que está todo muy cuidado: presentación, calidad del volante, instrucciones... Lo sacas de la caja, cargas un juego, te acomodas, y de repente algo te descuadra: ¡No tiene cambios, ni de palanca ni tipo Fórmula 1! Menos mal que permite cambiar manualmente con los botones superiores del volante. Aunque no es lo mismo. Se puede colocar de varias modos: sobre la mesa sujeto con sus cuatro ventosas o entre nuestras piernas (no hay sujeción mejor que nuestro propio peso). Tiene tres posiciones de altura e inclinación. Soporta modo analógico y digital, con tres grados de sensibilidad que quedan grabados en memoria, como la configuración de los botones, por cierto, bien colocados.

Todo muy bonito, pero falla en un aspecto fundamental: la palanca de cambio. Y es una pena porque el diseño y la calidad del volante en general son bastante buenos.



RACE STATION SHOCK 2

Facilidad y versatilidad



Abrir la caja nos encontramos unas instrucciones bastante escuetas, pero también nos damos cuenta de que el volante promete.

Cuenta con varias opciones de colocación, algo muy importante ya que la sujeción es fundamental. Así, podemos sujetarlo a una mesa con sus dos ventosas o sujetarlo entre las

piernas o los pies al poderse regularse en altura e inclinación.

Dispone de las tres configuraciones existentes: digital, analógica (tipo *NegCon*) y *Dual Shock* lo que le hace compatible con todos los juegos.

El volante responde a la perfección y cuenta con dos grados de sensibilidad.

Al ponernos a jugar sentimos lo que puede dar de sí la mezcla de un buen volante y dos motores de vibración (sobre todo en *Colin*, *Gran Turismo* o *Toca 2*). En pocos segundos apreciaréis las claras diferencias entre una brusca salida de pista y los temblores de unas revoluciones demasiado altas (un motor situado en el volante y otro en la base

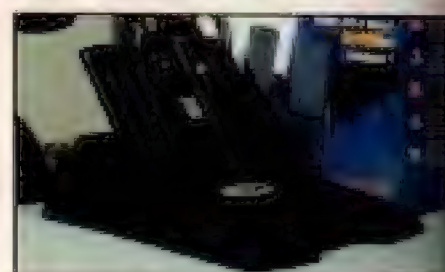


Hay que tener cuidado con los botones si se usan como acelerador ya que pueden encasquillarse (no son de gran calidad), además son digitales, así que por mucho que apretéis no vais a correr más.

se encargan de ello).

Las marchas (tipo *Fórmula 1*) no son tan realistas como una palanca, pero sí más efectivas en juegos rápidos.

Si no fuera por el escaso manual de instrucciones y por algún defectillo de calidad en los botones (la sensación general es de fragilidad) estaríamos hablando de un volante casi perfecto.



Los pedales, de sistema analógico, proporcionan sensación de realismo, pero están muy juntos.

MAD CATZ DUAL FORCE

Y éste, además, vibra



El *Dual Force* tiene las mismas características que el *Mad Catz*, pero con tres pequeñas diferencias: cuesta sobre las 12.990 (casi mil pesetas más), el manual de instrucciones viene en inglés y, la mejor de todas, vibra.

Para hacerle

vibrar necesitamos dos pilas AA de 1,5 voltios colocadas en la parte inferior del volante. La sensación es buena, pero no tanto como la del *Race Station Shock 2*. En el *RSS2* el temblor que se produce al subir de revoluciones no tiene nada que ver con la vibración que sentimos al salir de la pista o chocar. Sin embargo, la vibración del *Mad Catz*

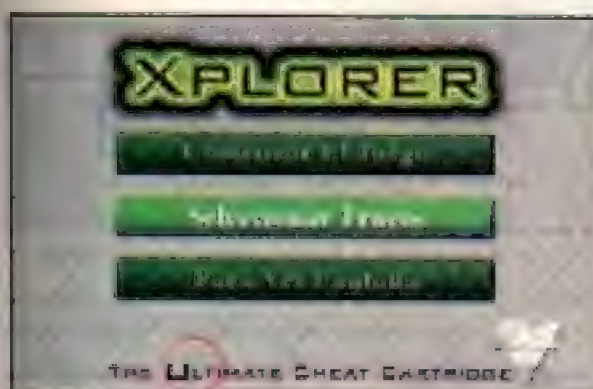
es siempre la misma con diferente intensidad. Quizás sea cuestión de gustos, pero nos decantamos por el sistema del *RSS2*.

En cualquier caso es un buen volante y la elección entre éste y el *Mad Catz* depende de lo que te atraiga el tema de la vibración. Puede que este *Dual Force* os resulte más difícil de encontrar.

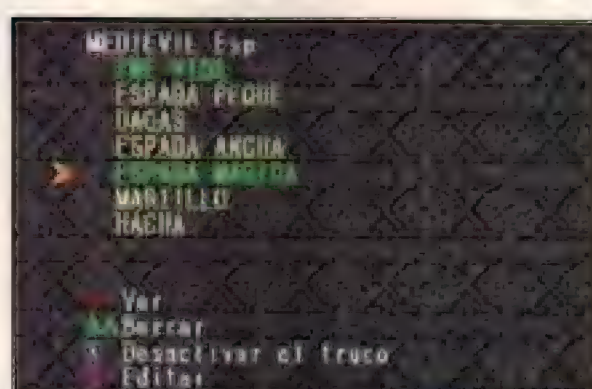
	MAD CATZ	PSX WHEEL	RACE STATION SHOCK 2	V3 RACING WHEEL
MANUAL	Muy bueno	Regular	Malo	Muy bueno
COLOCACIÓN	Regular	Regular	Muy buena	Muy buena
SENSIBILIDAD	Buena	Regular	Muy buena	Muy buena
VIBRACIÓN	No	No	Sí	No
COMPATIBILIDAD	Analógica y digital	Analógica	Analógica, digital y Dual Shock	Analógica y digital
CAJA DE CAMBIOS	Excelente	Regular	Buena	Mala
COMODIDAD	Buena	Regular	Muy buena	Buena
PRECIO	11.900 ptas.	11.490 ptas.	11.990 ptas.	12.990 ptas.
VALORACIÓN	MUY BUENO	REGULAR	MUY BUENO	BUENO

Xplorer

¡¡Esto tiene truco!!

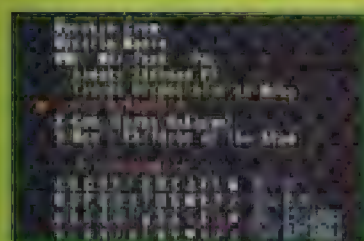


Este es el menú que aparece nada más encender la consola con el Xplorer conectado. La opción del centro es la que permite entrar en el listado de trucos. Como veis, tanto los menús como los propios trucos están completamente traducidos al castellano.

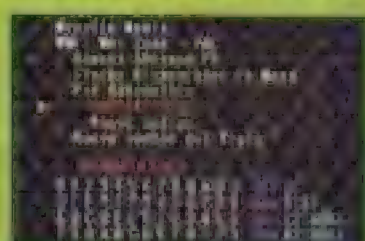


Primero veremos un listado de juegos y al seleccionar alguno de ellos veremos que dentro puede haber varios trucos diferentes, de manera que podremos activar sólo los que nos interesen en cada momento. También podremos borrar los que ya no nos interesen.

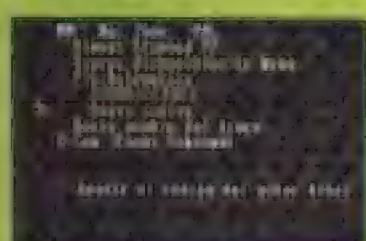
Cómo introducir nuevos trucos



El cartucho permite que incluyamos en memoria nuestros propios trucos. Para ello lo primero que tenemos que hacer es introducir el nombre del juego y posteriormente definir el truco.



Después hay que introducir cifra a cifra el código que activa el truco. El sistema de menús es bastante sencillo, aunque introducir los códigos se hace bastante lento y laborioso.



- Precio: 6.995 ptas.
- Distribuidor: Ardistel
- Tipo: cartucho de trucos
- Puntuación: 8

Ardistel ya tiene a la venta Xplorer, un cartucho que os permitirá disfrutar de todos vuestros juegos favoritos de una manera especial. Conectándolo al puerto paralelo de la consola -situado en la parte posterior bajo una pequeña tapa extraíble- podréis acceder a un amplio listado de trucos que modificarán el código del juego. Dicho así, los más profanos en estos temas pueden llegar a pensar que este tipo de aparatos son dañinos para la consola o para los juegos, pero tranquilos, que no es así.

Dado que las instrucciones que acompañan al cartucho no son todo lo claras que cabría esperar, vamos a explicaros brevemente el funcionamiento y las posibilidades de Xplorer.

Nada más encender la consola con el cartucho activado (se puede activar y desactivar cuando queramos), aparecerá un menú con tres opciones. La más importante es la segunda, dedicada única y exclusivamente a los trucos. En ella encontraremos un amplio listado de juegos (con más de 200 títulos), cada uno de ellos con sus correspondientes trucos. Cabe destacar que su capacidad de almacenaje alcanza la increíble cifra de 10.000 trucos, pudiendo borrar los que vienen pregrabados en el cartucho o incluir nosotros los que más nos interesen.

Cuando hayamos decidido qué juego queremos trucar, tan sólo tendremos que buscar su nombre en el listado y activar los trucos que más nos interesen, eso sí, siguiendo las instrucciones que se indican. Este es quizás el único inconveniente de Xplorer, ya que algunos juegos no funcionarán correctamente si, por ejemplo, activas los trucos durante los tiempos de carga (es decir, colocando el interruptor del Xplorer en la posición "On" durante los tiempos de carga). Aún así, los juegos que imponen este tipo de requisitos son una mínima parte. De igual modo, introducir los trucos nuevos o borrar los ya existentes no encierra ningún tipo de complicación, siendo la forma ideal de actualizar el listado sin necesidad de cambiar de cartucho. Por el momento, las únicas fuentes para conseguir nuevos trucos se reducen a algunas páginas de Internet, algo que suponemos cambiará con la distribución del producto en nuestro país.

Una vez seleccionados los trucos, tan sólo tendrás que volver al menú principal y activar la primera opción para comenzar a jugar con más vidas, energía infinita o cualquiera de las ventajas que hayas activado. Así de sencillo. Además Xplorer es compatible con los códigos de cartuchos similares, ya sean de Action Replay, GameShark o Data!

Xplorer es el primer cartucho de trucos que se ha puesto a la venta en nuestro país. En él se incluyen trucos para 200 juegos y ofrece la posibilidad de almacenar hasta 10.000 trucos diferentes.



Consultorio



Me apetece un Juego de Rol

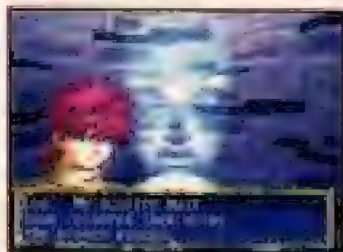
Hola amigos, os escribo porque pensaba adquirir un juego de rol. Había pensado en *Wild Arms*. ¿Qué tal está? ¿Qué otros juegos de este tipo me recomendáis aparte de *Alundra* y *FF VII*?



Wild Arms

Wild Arms es un buen RPG, con un buen hilo argumental y montones de items, magias, armas especiales... Es bastante largo y está en castellano.

Si ya tienes o has jugado con *Final Fantasy VII* y *Alundra*, la siguiente recomendación es *Wild Arms*. Otro excelente Action RPG, es decir, que no tiene combates por turnos como *FF VII* sino en tiempo real como *Alundra*, es *The Granstream Saga*. Va comentado en este número y, eso sí, está en inglés. Además, tienes otros dos RPG, *Azure*



The Granstream Saga

Dreams y *Breath of Fire III*, pero que además de estar en inglés, son peores que *Wild Arms*.

Luis Villar (Barcelona).

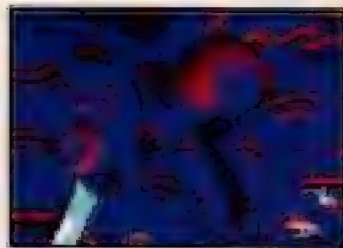
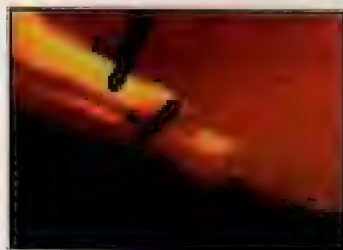
Una máquina para hacer "trampas"

Me gustaría saber qué es el Action Replay Pro ¿Para qué sirve?

Es un periférico que se conecta a la PlayStation y permite meter trucos en los juegos. Lleva un montón de códigos de memoria de los mejores juegos de PlayStation. Basta con que actives, por ejemplo, el código de munición de *Resident Evil 2* para que no se te acaben las balas. También puedes incluir los códigos que encuentres en revistas o en Internet.

Juan Pedro Pérez (Madrid).

Para compositores



Music

El programa *Music* me ha parecido muy interesante. ¿Merece la pena comprarlo?

Depende de hasta qué punto

te guste la música y estés dispuesto a emplear tu tiempo creando tus propias melodías. *Music* es un producto para componer desde canciones simples a orquestaciones muy complejas. Sacarle todo el partido requiere dedicarle tiempo y paciencia. Es muy interesante y trastear con él resulta muy divertido y fácil, pero, repetimos, le tiene que gustar la música.

Oscar Arteaga (Álava).

Con la memoria

no se juega

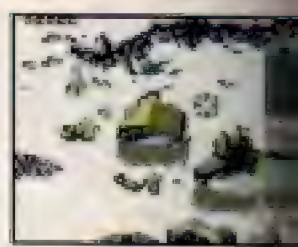
Hola. He oído que las tarjetas "no oficiales" de 240 bloques, pueden dar problemas. ¿qué me aconsejáis sabiendo que ya me he comprado la 2ª tarjeta de memoria?

Muy pronto analizaremos este tipo de tarjetas porque en general no son muy de fiar. Tu problema debe ser que no borras ninguna partida, porque con dos tarjetas deberías tener espacio de sobra. Te recomendamos que cuando des por terminado un juego o te canses de él, borres todas las partidas menos aquella donde tengas más avanzado el juego. Así ganarás espacio y siempre podrás recuperar los avances si te apetece volver a jugar.

Ricardo Ingelmo.

¿En PC mejor que en PlayStation?

He visto juegos de estrategia para PlayStation como *Warcraft*, *Red Alert* y sus



Red Alert, PlayStation



Red Alert, PC

respectivas partes. Son patéticos en comparación con las versiones de PC. ¿Por qué no salen juegos tan guapos como *Starcraft* en versión consola, pero con la misma calidad? ¿Es que no hay memoria suficiente?

Algo de eso hay. En su lugar, en un PC puedes

Al habla con...

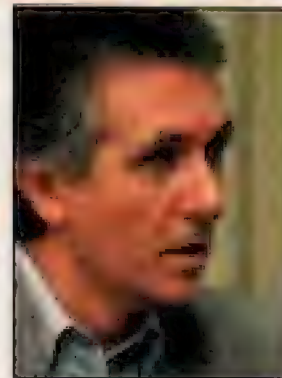
JUAN MONTES

Larga vida a PlayStation

Una de las preguntas más frecuentes de los usuarios de PlayStation es: ¿Cuánta vida le queda a mi consola?

Para salir de dudas le hemos formulado esta misma pregunta a Juan Montes, el vicepresidente de Sony Computer Entertainment Europa. Y la respuesta del señor Montes fue así de clara y explicativa:

"Nosotros en nuestros estudios, y otras muchas empresas de videojuegos, estamos empezando a desarrollar juegos para PlayStation con un presupuesto mínimo de 200 millones de pesetas. Y estamos empezándolos ahora. No haríamos esto si pensáramos que al acabar el juego,



Juan Montes es el vicepresidente de SCEE.

dentro de 18 meses, no ha salido al mercado.

Estamos seguros de que menos durante dos años. El mercado de PlayStation va a seguir creciendo".

Si queréis preguntar algo a los distribuidores, programadores o cualquier personalidad del mundo del software, no tenéis más que enviar vuestras cartas a nuestra redacción. Nosotros nos encargaremos de hacerles llegar vuestras dudas.

Escritas a:
Play Mania
C/Ciruelos 4.
28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid.
Indicando en el sobre: Al habla con...

modificar la resolución de pantalla hasta cifras muy altas, casi el doble que en una consola.

Cuando un juego se programa para una consola se busca que con esa definición, digamos media, el juego resulte alucinante. Por ejemplo, *Resident Evil 2*. Si ese juego se pasa a PC no se retoca la definición, de manera que gráficos impresionantes en PlayStation (como los de *Resident Evil 2*) quedan regular en PC, donde se nota un pixelazo, que para qué te cuento.

Ocurre lo mismo con juegos desarrollados para PC que pasan a consola. Esto se aprecia especialmente en los juegos que basan su atractivo gráfico en la resolución, como los de estrategia. Al mostrar menor resolución, las pequeñas unidades, las pequeñas construcciones y las docenas de minúsculos detalles quedan a veces irreconocibles.

Ortiz Nieto (Barcelona).

¿Merece la pena el Dual Shock?

Me gustaría saber si merece la pena el Dual Shock, si ya tienes el Analógico. Pensad que si me compro el Dual Shock sólo me podré comprar un juego.

El Dual Shock, además de vibrar, ofrece unos sticks de mejor calidad, más ajustados, que los del pad analógico, lo que te va a hacer ganar en jugabilidad. Perderle la vibración es una pena, incluso en juegos que manejes con la cruceta analógica.

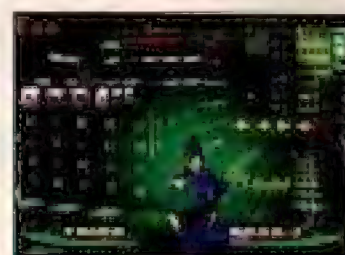


Ahora bien, si con él vas a tener que renunciar a un juego... Quizás no te merezca la pena.

Antonio Parra (Murcia)

Una novia muy rapera

Muy buenas. Veréis, tengo un problema serio con mi novia y es que desde que probó *Parappa the Rapper* no quiere jugar a otra cosa. Y lo peor es casi no me deja jugar a mí. ¿Qué juego similar puedo regalarle? (Para que me deje en paz).



PlayStation

Sin duda alguna *Bust A Groove* será la solución perfecta para tus problemas sentimentales. Es un juego de baile con una mecánica parecida a la de *Parappa*, pero mucho más largo y divertido. Seguro que la encanta. También está a la venta *Spice World*, un juego basado en las Spice Girls que es del mismo estilo, aunque más corto y más orientado a fans de las Chicas

Picantes. El mejor es *Bust A Groove*, pero cuando Konami ponga a la venta *Beat Mania* no te olvides de envolverlo a tu novia con un gran lazo rojo.

Sebastián Garre (Madrid)

Loco por Tomb Raider

Hola, me he comprado una PlayStation estas Navidades con el Tomb Raider III. Me ha parecido muy difícil, pero he alucinado con el juego. ¡Hasta se me ha hecho corto! ¿Qué juegos similares me recomendáis?

La verdad es que no hay ningún juego que combine de manera tan magistral las plataformas y la aventura, así que te recomendamos que te hagas con las dos primeras partes del juego. La primera es Platinum y la segunda tiene también un precio bastante reducido. Eso sí, debes saber que son bastante parecidos, será algo así como si compraras una ampliación del *TR III*, pero si de verdad has alucinado con él, seguro que estarás encantado. Eldos va a sacar próximamente un juego de características similares llamado *Akagi* que tiene muy buena pinta.

Esteban Teñechea (Madrid).

Más que una tarjeta de memoria

Hola, he leído por ahí que Sony va a poner a la venta una tarjeta de memoria con más capacidad y que además

Diccionario de términos

En esta sección vamos a tratar de explicar los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis que os expliquemos un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario. Vamos a empezar con algunas sencillitas:

• **ANTIALIASING:** Consiste en suavizar los bordes de los polígonos para que no presenten un aspecto dentado o escalonado. Esto se consigue difuminando el color del borde del polígono con el color de las figuras adyacentes o el fondo. Además de obtener un efecto más realista de la figura poligonal, se integra mejor con el resto de elementos de la imagen.

• **ANALÓGICO:** Un sistema analógico permite un número infinito de pasos entre dos valores, en contrapartida al modo digital que sólo ofrece dos posibilidades (1 ó 0). Es decir, un sistema digital pasa directamente de un número a otro, mientras el analógico recorre todas las posibilidades intermedias. Un sistema analógico aplicado a un mando de control permite transmitir al juego la intensidad del movimiento realizado, por ejemplo, si hemos girado mucho o hemos girado poco. Los mandos analógicos utilizan potenciómetros para medir la fuerza que se ha empleado.

• **ARCADE:** Designa las "máquinas" de los salones recreativos y a las versiones domésticas de estos juegos. En su concepto más amplio el término se emplea para juegos con mucha acción y de manejo fácil y sencillo.

• **BEAT'EM UP:** La traducción de esta expresión inglesa sería algo así como "golpéalo" y se emplea (sin traducir) para designar a los juegos de lucha. Sin embargo, se utiliza más frecuentemente para el subgénero de la lucha que consiste en ir acabando con distintos rivales al tiempo que se avanza por la pantalla, para distinguirlo de los juegos de peleas uno contra uno, que normalmente se señalan como juegos de lucha o tipo versus.

• **BETA:** Versión de un juego sin terminar. Normalmente este tipo de versiones son las que los desarrolladores hacen circular entre revistas y distribuidoras para que podamos ir haciéndonos una idea de cómo será el juego. Cuando la versión del juego está en una fase mucho más temprana de desarrollo se la llama versión Alpha.

• **BIT:** Es la unidad mínima de información que puede manejar un ordenador que corresponde con un estado

Consultorio



Crash Bandicoot 3



Street Fighter Zero 3

Va a ser como una portátil, ¿qué hay de cierto en ello.

Pues hay bastante de cierto, no vas desencaminado. Se llama Pocket Station y Sony lo va poner a la venta en abril. Efectivamente es una tarjeta de memoria, pero capaz de hacer bastantes más cosas que salvar partidas. Por un

lado, el Pocket Station llevará en memoria un calendario y un reloj, de manera que podrás usarlo como despertador o agenda. También se dice que se pondrá a la venta con una serie de aplicaciones de este tipo.

Por otro lado, los juegos de PlayStation que estén preparados para Pocket Station llevarán unos programas especiales que se cargarán en la memoria del Pocket Station y que serán una especie de mini-juego independiente. Una vez que desconectes el Pocket Station podrás jugar con este mini-juego. Imagina que has salvado un equipo de fútbol. En el Pocket Station podrás entrenar a tus jugadores para que ganen en velocidad, o habilidad. Cuando vuelvas a enchufar el Pocket Station a la consola, estos datos pasarán

al juego real.

El aparatito costará unas 6.000 pesetas y el primer juego compatible con él será *Ridge Racer Type 4*, aunque parece ser que *Crash Bandicoot 3* ya los es, así como *Street Fighter Zero 3*.

Por cierto, como el Pocket Station lleva intrarrojos podrás intercambiar datos con otros Pocket Station sin necesidad de conectarlos a una PlayStation.

Juan Pedro González (Mérida)

El Chip del delito

Muy buenas. Tengo un chip multisistema en mi consola y todos mis amigos me acusan de pirata. Puedo prometer que utilizo este chip sólo para poder jugar con

juegos de importación y que no he comprado un juego pirata en mi vida; ¿estoy cometiendo un delito?

La verdad es que en ese respecto hay un vacío legal y no sabemos hasta qué punto tener un chip de este tipo es delito o no. Lo que es seguro es que manipular la consola conlleva la anulación automática de la garantía. De todos modos, esta duda te las pueden responder en la Federación Anti Piratería (FAP), llamando al teléfono 91 522 46 45. En cualquier caso, llamaremos nosotros también para informarnos.

Un desconocido de Barcelona.

¿Para cuándo Metal Gear?

Hola, ¿qué tal? Me



Metal Gear Solid

gustaría saber cuánto tendremos que esperar para jugar a *Metal Gear Solid*. Gracias.

Si todo va bien, en abril estará el juego en la calle totalmente traducido al castellano. De verdad, la espera merecerá la pena.

Manuel Garrido (Madrid)

Los archivos secretos

Hola, soy un fanático de la serie de Expediente X y he visto que ha salido un juego para PC, un poco feo, la verdad, basado en esta serie, ¿creéis que podría salir para PlayStation?



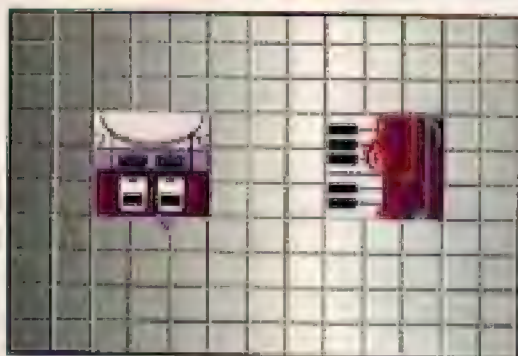
Expediente X

Sí, Sony tenía previsto ponerlo a la venta a primeros de año, pero se está trabajando mucho en mejorar el video (efectivamente en PC es un poco pobre) y eso está ocasionando retrasos. Como sabrás, el juego es una especie de aventura gráfica que incluirá un montón de imágenes reales de la serie. No lo esperes, por lo menos, hasta abril o mayo.

Pedro Borroguero (Gran Canaria)

Problemas técnicos

Cómo borrar partidas de la tarjeta de memoria



Menú número 1.



Menú número 2.

Una de las dudas más frecuentes (y más fáciles de solucionar) es cómo borrar partidas de una tarjeta de memoria. El sistema es muy sencillo y a continuación os lo describimos paso a paso.

- En primer lugar debéis encender la consola con la tarjeta insertada en uno de los puertos, pero sin colocar ningún juego en su interior o con la tapa abierta. Os aparecerá el menú número 1.
- Este menú nos permite optar por emplear la consola como un reproductor de CDs de audio (opción derecha) o gestionar la tarjeta de memoria (opción izquierda). Nos vamos a esta última.
- Al pulsar X sobre la opción izquierda aparece un nuevo menú (2) desde el cual podremos efectuar tres acciones: copiar archivos de una tarjeta a otra (arriba), copiar una tarjeta íntegra en otra (en el centro), o borrar archivos (abajo).
- Colocamos el cursor sobre la opción de borrar, pulsamos X y después seleccionamos el archivo que queremos borrar desplazando el cursor sobre el icono del juego (en la ventana inferior aparece el nombre del juego). Volveremos a pulsar X, se nos pide confirmación y, tras aceptar, el archivo queda automáticamente borrado. Esta operación la podemos repetir cuantas veces queramos.

Aquí nos quedamos esperando a que nos enviéis cualquier duda o consulta técnica que tengáis relacionada con la consola, cualquier periférico, conexiones... Enviad vuestras cartas a la dirección de la revista indicando en el sobre: Problemas Técnicos.

¿Qué juego me compro?

Hola, a mi hermano y a mí nos encantan los juegos de acción para dos jugadores, pero no hay mucho donde elegir, ¿qué me recomiendas que no sea de deportes o lucha?

Nos alegró que nos hayas esa pregunta... ¡Mírate la guía de compras que regalamos con este número, y sal de dudas

Antonio García Oria (Madrid)

¿PlayStation 2 compatible con PlayStation?

Me gustaría saber si hay alguna posibilidad de que la PlayStation 2 sea compatible con PlayStation. ¿Podré conectarme a Internet con la PlayStation 2?

Se habló de la posibilidad de que los juegos de PlayStation

funcionara en PlayStation 2, pero la verdad, no nos parece que vaya a ser así al final. Sobre lo de Internet la verdad es que no sabe nada todavía. Ya os iremos contando todo lo que digamos.

Isigo Velázquez Díaz (Malaga)

Actualizar el CD

Hola, me gustaría saber si hay alguna posibilidad de actualizar el CD de mi PlayStation, porque hay juegos con unos tiempos de carga eternos.

Pues no, eso es imposible. Cuando la consola se diseñó los CDs de doble velocidad (el que lleva la consola) eran los que mejor calidad/precio ofrecían. Y no hay vuelta atrás.

Antonio Santiago (Madrid)

¿Qué es Net Yaroze?

Hola, os escribo porque he oído hablar de una PlayStation negra



Net Yaroze

llamada Net Yaroze que sirve para conectarse a Internet. ¿Es verdad?

Pues no del todo. Verás, la Net Yaroze es una PlayStation especialmente diseñada para desarrollar juegos. Eso sí, te hacen falta conocimientos de programación y un PC. Es cierto que Net Yaroze tiene algo ver con Internet, ya que hay una Web específica para ella donde se pueden bajar nuevas herramientas y aplicaciones para el desarrollo y donde se pueden dejar los juegos que hayamos diseñado. Pero en realidad, no puedes conectarte a Internet con la consola, sino que deberás hacerlo con un PC normal. Si estás interesado en el tema, deberás llamar a Sony.

José González Menéndez (Madrid)

LA POLÉMICA

No más campañas de desprestigio

Estoy un poco cansado de que al llegar fechas señaladas como las Navidades siempre haya algún listillo que decida que los videojuegos son lo peor desde que se inventó el tirachinas. Que si los jugadores de videojuegos somos violentos y antisociales, que si baja el rendimiento escolar... Me gustaría que alguien demostrara, de una vez por todas, lo absurdo de estas afirmaciones.

También estoy más que harto de leer que, como las

consolas son juguetes para niños, no deberían aparecer juegos con sangre, violencia o sexo. Yo tengo 28 años y el jugar a Mortal Kombat 4 no va a hacer que vaya por la calle partiéndome cuellos.

¿Es o no verdad que puedo comprar cualquier tipo de libro, ver cualquier tipo de película o leer cualquier publicación...? ¿Por qué no puedo hacer lo mismo con los juegos? Y que conste que hay películas, libros y revistas igual o más violentas que

algunos (muy pocos) videojuegos. La solución es, a mi entender, bien sencilla: que pongan una calificación seria por edad en los juegos y que los padres, cuando vayan a comprar un juego a sus niños, que se fijen en si el juego les conviene o no. Igual que hacen cuando les compran una película de vídeo o les dejan ver la televisión. Aunque esto de la tele me daría para otra carta más larga...

Gracias por atenderme.

Santiago López Giluente (Madrid)

eléctrico que puede ser encendido o apagado, algo así como sí o no. Viene a ser como una letra si habláramos de la escritura. Cuando se dice que un procesador es de 32 bits significa que el procesador maneja la información en grupos de 32 bits simultáneamente. El procesador central de PlayStation es de 32 bits

• **DIGITAL:** Los sistemas digitales se basan en ofrecer una escala finita de valores entre un máximo o un mínimo. Las crucetas y botones de los mandos de control suelen utilizar este sistema basado en interruptores que básicamente se dedican a transmitir una señal positiva o negativa. Es decir: hemos pulsado el botón o no lo hemos pulsado, y no hay posibilidad de que se detecte el grado de intensidad de la presión.

• **INTRO:** Con esta palabra se designan las escenas que sirven de introducción a la historia de los juegos

• **PIXEL:** Es la unidad mínima de imagen, un punto en la pantalla. Con los pixels se forman los sprites.

• **POPPING:** Es una palabra inglesa (como casi todas) que se ha impuesto por su origen onomatopéyico, y es que hablamos de popping cuando los elementos de un juego se generan con brusquedad en la pantalla, como si hicieran "pop" y brotaran de la nada.

• **RPG:** Son las siglas de Role Playing Game, es decir, Juego de Rol (JDR). Con este nombre se conocen los juegos en los que asumes el papel de uno o varios personajes con diferentes cualidades (vida, fuerza, magia, velocidad...) normalmente definidas por cifras. Nuestra obligación es hacer evolucionar a los personajes intentando mejorar sus habilidades al tiempo que hablamos e interactuamos con otros personajes para cumplir los objetivos. Normalmente en los RPG los combates contra enemigos se desarrollan por turnos.

Los Action RPG son una variedad del género donde los combates son en tiempo real y dependen de nuestra habilidad. Normalmente en los Action RPG se asume el rol de un sólo personaje.

• **SHOOT'EM UP:** La traducción más o menos literal sería: "disparales". Se utiliza para denominar los juegos en los que debemos ir disparando casi constantemente para acabar con nuestros enemigos, ya sean naves espaciales u otros personajes. Hablamos de "shoot'em up subjetivo" cuando no vemos al protagonista, sino que el juego se nos muestra tal y como lo veríamos con nuestros propios ojos, al estilo de juegos como Doom.

• **SPRITE:** Es un gráfico en dos dimensiones compuesto de pixels. Cuando más grandes sean los sprites más capacidad de proceso requieren para moverlos, por lo que normalmente se emplean varios sprites para representar una figura en movimiento, ya que a cada animación le corresponde un sprite.

SONY • Deportivo

X Proboarders

Vacaciones en la nieve

Si queréis disfrutar de la emoción del snowboard tenéis dos opciones: haceros ya con *CoolBoarders 3* o esperar al mes próximo a que Sony ponga a la venta este *X Proboarders*. Y es que ambos títulos tienen mucho en común y ambos se basan en vertiginosas competiciones sobre tablas de snowboard y en ejecutar peligrosas acrobacias.

X Proboarders nos pondrá a participar en prolongados descensos en los que deberemos demostrar, además de que somos los más rápidos, nuestra capacidad para improvisar acrobacias o para pegar saltos kilométricos. Es decir, que nos retará a enfrentarnos a pruebas tan espectaculares como variadas, incluso a dos jugadores simultáneamente.

Gráficamente presenta un muy buen aspecto, aunque no parece tan sólido, jugable y divertido como el genial *CoolBoarders 3*. El mes próximo comprobaremos lo que da de sí este título con el que Sony se hará la competencia a sí misma.

Primera Impresión B



Además de descender a lomo abierto, podremos hacer acrobacias e incluso pegar grandes saltos apoyándonos, por ejemplo, en las alas de un helicóptero.

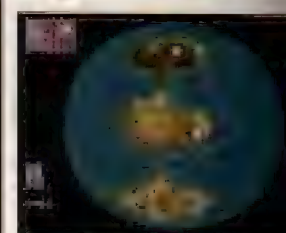


EA • Estrategia

Populous.

El principio

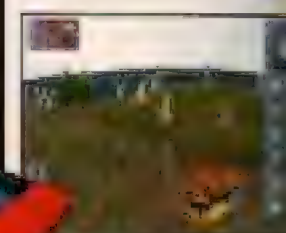
Jugando a ser Dios



La serie *Populous* es una de las sagas de estrategia más exitosas en PC y básicamente se trata de un simulador de "dios" (si, habéis leído bien) el que controlamos todos y cada uno de los elementos de un planeta.

Esta tercera entrega -la primera en PlayStation-, seguirá estas premisas, poniéndonos a los mandos una tribu a la que deberemos hacer evolucionar. Para conseguirlo dispondremos de personajes como hechiceros, artesanos o guerreros que encargarán de ir desarrollando diversas facetas de la tribu. Tendrán que conseguir que nuestro pueblo se expanda derrotando a otras tribus, que aprendan a edificar o a fabricar armas, todo ello con el fin de dominar el planeta. El juego ofrece unos gráficos pequeños pero resultones y estará traducido al castellano.

Primera Impresión B



PSYGNOSIS • Shoot'em up

¡Marcianitos a mí! Retro Force

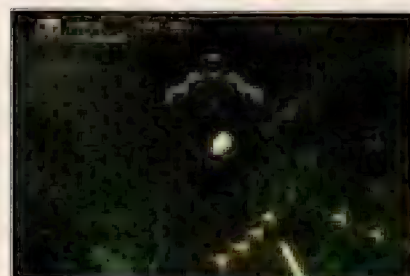


El hecho de que los enemigos nos puedan atacar tanto desde el aire como desde tierra será uno de mayores atractivos de este juego en el que podrán participar hasta 4 jugadores.



Psygnosis quiere ofrecernos la posibilidad de descargar adrenalina con un matamarcianos de corte clásico en el que lo único que tendremos que hacer será disparar a todo lo que se mueva. Pero que su manejo y desarrollo sean simples no significa que el juego no vaya a aportar elementos atractivos tanto en sus gráficos como en su desarrollo. Aunque nuestro avance sea lineal (siempre hacia arriba de la pantalla), los gráficos estarán diseñados en 3D y deberemos preocuparnos tanto de los alienígenas voladores como de los que nos disparan desde el suelo. Podremos elegir entre cuatro tipos de naves para recorrer, solos o acompañados, los quince largos niveles de los que se compondrá el juego. Habrá enemigos finales, muchos tipos de armas, modos de juegos para hasta cuatro jugadores y docenas de efectos visuales.

Primera Impresión B



Asterix

Acción y estrategia "a la francesa"

El sello Infogrames parece que ha asumido el compromiso de convertir en videojuegos los cómics franco-belgas de más prestigio. Buenos ejemplos los encontramos en nombres como *Tintín*, *Lucky Luke*, *Spirou*, los *Pilotos* o *Asterix*, personajes todos ellos que fueron llevados con bastante ardor a las "viejas" Super Nintendo y Mega Drive y a la incombustible Game Boy.

A PlayStation, sin embargo, hasta la fecha sólo nos habían traído al vaquero *Lucky Luke*, y los resultados no fueron todo lo brillantes que cabría esperar de esta prestigiosa compañía.

Ahora vuelven a intentarlo con *Asterix*, un juego que nos ofrecerá un planteamiento muy peculiar en el que se mezclarán dos géneros bastante dispares: la estrategia y el beat 'em up. Veréis. La historia comenzará con un mapa de La Galia dividida en pequeños territorios. Nuestros amigos galos sólo cuentan con la aldea de Asterix como bastión, mientras que los romanos controlan el resto del país. Nuestro primer objetivo será conquistar todos estos territorios como en un juego de tablero, pero en algunos de ellos nos encontraremos con fases de plataformas y de acción protagonizadas por Asterix o por Obélix, en las que repartiremos mamporros a diestro y siniestro, buscaremos mamitas y superaremos pruebas de astucia y habilidad.

La idea resulta atractiva, pero en la versión beta del juego que hemos podido ver, la parte estratégica nos ha parecido desequilibrada y la de acción, burdamente animada. Habrá que esperar al mes próximo para ver la versión definitiva de *Asterix* y comprobar cómo han quedado finalmente representados estos geniales personajes en PlayStation. **Primera Impresión** **R**



La parte de estrategia será parecida al clásico juego de mesa Risk. La idea es la misma: distribuir tropas por nuestros territorios y atacar después los territorios enemigos. Lo malo es que el triunfo depende también bastante de la suerte, y eso es precisamente uno de los aspectos que más se deberían pulir.



Al conquistar determinados territorios, el estilo de juego cambiará radicalmente y nos enfrentaremos a fases de acción en las que podremos despacharnos a gusto con los romanos.



PSYGNOSIS • Shoot'em up

Eliminator

Apunta, dispara y corre



Además de atacar con los enemigos, tendremos que manejar la nave como si se tratara de un juego de coches ligero.



El mes que viene llegará *Eliminator*, un shoot 'em up 3D de corte futurista que tiene visos de alcanzar la calidad gráfica de *Wipeout*, uno de los grandes juegos de esta compañía británica.

Su mecánica será tan sencilla como recorrer una serie de intrincados laberintos eliminando a todo bicho viviente que se ponga a tiro, evitando al mismo tiempo toda clase de

trampas y emboscadas que nos encontraremos a la vuelta de cada esquina. Así dicho, parece fácil, pero si tenemos en cuenta que para desplazar nuestra nave tendremos que acelerar y frenar (al más puro estilo de los simuladores de coches), la cosa se complica.

Eliminator promete acción a raudales, aunque nos ha parecido un poco repetitivo. Veremos.

Primera Impresión **R**

PSYGNOSIS • Estrategia

En una época en la que las guerras dominan el mundo, el poder nuclear es el único arma capaz de restablecer el orden. O por lo menos eso piensan los creadores de *Global Domination*, que han ideado un sistema de juego muy parecido al que pudimos ver en la película *Juegos de Guerra*.

Nuestro objetivo consistirá en proteger una serie de países de los ataques nucleares, al mismo tiempo

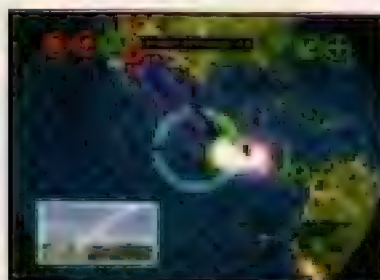
que atacamos otros territorios para someterlos a nuestro poder. Además, podremos establecer alianzas con países vecinos, iniciar conflictos con territorios neutrales y editar misiones a nuestra medida.

Este título, que llegará traducido y doblado al castellano, resultará interesante para los amantes de la estrategia, aunque parece que tendrá un control algo complejo.

Primera Impresión **R**

Global Domination

Controla el mundo



La dominación global del planeta requiere una perspectiva que nos permita seguir la situación de los bandos en conflicto.



VIRGIN • Deportivo

Fútbol con historia



Los partidos históricos, los de antes de los 60, se jugarán como si los estuvieramos viendo en una tele en blanco y negro. Eso sí, todas las indicaciones estarán en colorines.



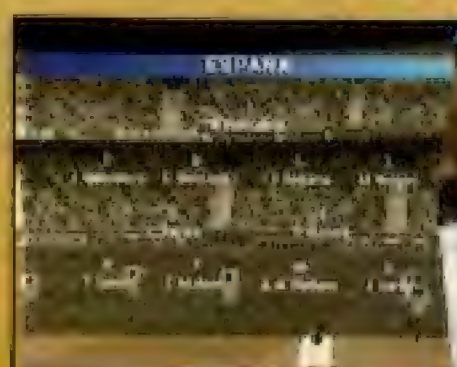
Conseguir que un juego de fútbol sea original resulta bastante difícil. Al fin y al cabo, existen ya numerosos simuladores y experimentar con la jugabilidad puede provocar extraños y poco satisfactorios resultados (como el que vimos en *Liberio Grande*). El otro camino es buscar la originalidad en el planteamiento sin cambiar la jugabilidad, y esto es justo lo que ha hecho Virgin con este *Viva Football*.

Lo que tendrá de novedoso este título lo encontraremos en la posibilidad de jugar con todas las selecciones que han participado en los distintos mundiales a lo largo de la historia. Es decir, podremos jugar, por ejemplo, un partido con el Brasil del 98 y la España del 58, siempre con las plantillas reales correspondientes a aquellos años. Es más, al jugar partidos realmente antiguos, la pantalla

adquirirá el tono desvaído que ofrecían los televisores en blanco y negro de la época.

Aunque la versión con la que hemos jugado no es la definitiva, lo cierto es que el desarrollo de los partidos nos ha parecido ya muy interesante. Los jugadores presentarán, además, unas animaciones soberbias que les permitirán realizar todo tipo de jugadas, y el control también nos ha resultado muy sencillo.

Vamos, que este *Viva Football* tiene condiciones como para ponerse a la altura de los grandes del género, *FIFA* e *ISS*.
Primera Impresión **MB**



Podremos jugar con todas las selecciones del mundo y de cualquier época. En qué siglo jugamos, lo sabemos.



Triple Play 2000

Béisbol doméstico

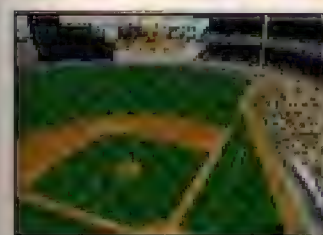


Uno de los deportes que más seguidores tiene en EEUU, el béisbol, vuelve a PlayStation de la mano de EA Sports.

Triple Play 2000 contará con la licencia oficial de la liga americana, y presentará todos los equipos, jugadores y estadios oficiales, así como los promedios de bateo de cada deportista. Tampoco faltarán las opciones propias de la dirección del equipo, como la compra-venta de jugadores, la creación de nuevas estrellas y la edición de tácticas de juego. Además, podremos jugar la pretemporada, la liga entera o un partido.

Si te gusta el béisbol, esto tiene muy buena pinta...

Primera Impresión **MB**



PRO 18

Emulando a "Seve"

Dejando de lado su conocida línea de títulos futuristas, Psygnosis vuelve al campo de la simulación deportiva, esta vez con un juego de golf de muy buena presencia gráfica e igual factura técnica: Pro 18.

Tal y como hemos visto en simuladores parecidos, las digitalizaciones servirán de base para las animaciones de los golfistas, logrando de este modo ese grado de realismo tan característico de este tipo de juegos.

Contará con tres torneos distintos (que en total sumarán 54 hoyos), un buen número de modos de juego, un sistema de control fácil e intuitivo y suficientes opciones de configuración como para que nos sintamos auténticos maestros. Su gran baza será su apartado gráfico, que alcanzará una elevada calidad. Además, estará traducido al castellano.

Primera Impresión **B**



Antes de cada golpe se nos mostrará en la pantalla información relativa a las incidencias del terreno, distancia, viento, situación de la bola... Después, ya sobre el palo adecuado, pulso firme, nervios de acero y... ¿cómo sedrás de king?



Correr a lo bestia

Running Wild

Los amantes de la velocidad pocas veces han podido disfrutar de un título protagonizado única y exclusivamente por animales (aunque eso sí, un poco humanizados). En Running Wild podremos escoger versiones bípedas de especies tan variopintas como una cebra, un toro o un elefante, conservando cada una de ellas, eso sí, sus características naturales en cuanto a velocidad y resistencia. Por su parte, los circuitos en los que transcurrirá este peculiar campeonato estarán plagados de obstáculos, saltos imposibles y hasta fosos de lava que pondrán a prueba nuestros reflejos, y tampoco faltarán los ítems que ampliarán las habilidades de nuestro animalito. Todo ello se mostrará bajo unos gráficos poligonales muy cuidados y bien contruidos.

Primera Impresión **R**



Este juego es una de las aventuras más originales de Sony, ya que nos propenderá correr como animales y nunca mejor dicho: por circuitos compuestos de sorpresas.

Con esta página podéis pasar un buen rato resolviendo los problemas de Lara Croft y, por si fuera poco, ganar uno de los 5 juegos de Tomb Raider III que Proeln y Play Mania sortearemos entre los que enviéis las soluciones correctas.

SOPA DE LETRAS



BUSCA 16 OBJETOS IMPRESCINDIBLES PARA LARA

Definiciones: La usa para colgarse • Para que se mire la coqueta de Lara • Necesario para comunicarse • Con ella puede beber en cualquier momento • Para ser puntual • Para abrir la dichosa puerta • En ella lo guarda todo • Lo saca cuando aparecen los enemigos • Es altamente explosiva • Las necesita para disparar • Contiene todo para los primeros auxilios • Con él mantiene a raya su larga cabellera • No tienen dedos, pero los tiene en las manos • Lo ilumina todo • Siempre está colgado • Para esta arma no necesitas pólvora.

HUMOR



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

1. Habrá un sorteo en el mes de mayo de 1999, entre los que envíen la solución correcta a los pasatiempos de esta página.
2. Se otorgará un premio a los que envíen la solución correcta a los pasatiempos de esta página.
3. Los premios serán: un juego de Lara Croft, un juego de Lara Croft, un juego de Lara Croft, un juego de Lara Croft, un juego de Lara Croft.
4. El premio de honor será el que envíe la solución correcta a los pasatiempos de esta página.

Nombre: _____ Apellidos: _____
 Dirección: _____ Localidad: _____
 C. Postal: _____ Teléfono: _____ Edad: _____



ADIVINA CON QUÉ JUEGO SE RELAJA LARA DESPUÉS DE CADA AVENTURA

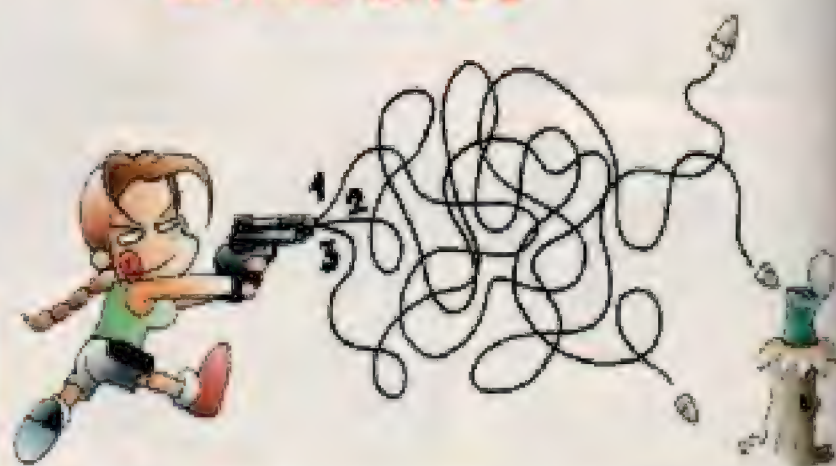
Para ello escribe el nombre del juego en el que participan estos ocho personajes. Las casillas de color formarán el título que buscamos.



SOLUCIÓN



LABERINTO



DESCUBRE CUÁL DE LAS TRES BALAS ALCANZARÁ LA LATA EN ESTE EJERCICIO DE PUNTERÍA DE LARA

SOLUCIÓN: _____

Play

manía



Seguro que estás atascado en algún juego sin saber qué hacer. O a lo mejor no sabes cómo sacarle el máximo partido a ese juego que te acabas de comprar... Tranquilo, no desesperes, porque a partir de ahora tienes

Play Manía que te va a resolver todos tus problemas ofreciéndote guías completas de los títulos de más éxito y un montón de trucos para que disfrutes a tope de tus juegos.

Guías & Trucos

Trucos	48
Rival Schools	54
FIFA '99	61
Tomb Raider III	66



Abe's Exoddus

Cómo pasar de área rápidamente:

Una vez hayas comenzado el Exodo de Abe, en cualquier momento del juego presiona R1 y después pulsa: **○, ○, X, X, □, □**.

De este modo, cuando te quedes bloqueado en un área, tan sólo tienes que ejecutar este truco para acceder a la siguiente zona del juego. Eso sí, los mudokons que dejes atrás no podrás salvarlos, por lo que si pretendes acabarte el juego rasteando a los 300 compañeros de Abe, mejor no utilices del truco.



ABE'S ODDYSEE

- Acceso a todos los niveles:

Ve a la pantalla del menú principal e ilumina "Options". Presiona **○, ○, ○, ○, □, ○, □, ○, ○, ○** mientras mantienes pulsado R1.

- Todas las escenas cinemáticas:

Ilumina "Options" y mientras pulses R1 presiona: **○, ○, ○, □, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○**.

- Pedos de color verde:

En cualquier momento del juego mientras mantienes pulsado R1 pulsa la siguiente secuencia:

○, ○, ○, □, ○, X. Cuando Abe suelte un pedete aparecerá un humillo verde.

- Todas las canciones valen:

Una vez activado este truco cualquier sonido desactivará los puzzles musicales.

En cualquier momento del juego mantén pulsado R1 y luego esta secuencia: **○, ○, ○, X, ○, □, ○**.

ACTUA SOCCER 3

- Trucos de apariencia:

Estos códigos harán que tu manera de ver el juego cambie considerablemente. Se activan en la pantalla Editor introduciéndolos como nombre de equipo. Si los trucos funcionan escucharás una voz.

CUTTOUTS- Escala de grises.

GANGSTAARS- Estilo Parappa.

TOP HATS- Cabezas gigantes.

FUN INT SUN- Pelota de playa.

BIG DADDIES- Menudos jugadores.

- Nuevos y mejores equipos:

Para obtener más variedad de equipos sólo desde introducir en la misma pantalla de antes estos códigos:

PREM CLUBS- Los mejores.

TFF TEAMS- Imagina.

APOCALYPSE

- Refuerza las habilidades de Bruce Willis:

Para activar estos trucos, debes pausar el juego y seguir las instrucciones que ahora te damos:

Todas las armas:

Presiona L1 y pulsa **□, ○, ○, ○, X, □**.

Recuperar energía: Presiona L1 y pulsa

□, X, △, ○.

Invencibilidad:

Presiona L1 y pulsa **○, ○, ○, △, ○, ○, ○**.

Abrir todos los niveles:

Presiona L1 y pulsa

△, ○, X, ○.

Vidas Infinitas: Presiona L1 y pulsa **△, ○, X, □**.

ASTEROIDS

- Descubrir el modo clásico:

Cuando las palabras Press Start (en la pantalla del título) parpadeen, presiona SELECT y pulsa **○, ○, ○, △, □, □, ○**.

- Descubre la cuarta nave:

En la pantalla del título, pulsa **△, ○, ○, △, □, ○, □**.

- Selección de nivel:

En la misma pantalla de antes, presiona SELECT y luego pulsa: **□, △, ○, △, △, □, ○**. Ahora mientras estás jugando

pulsa SELECT + START.

Aparecerán una serie de nuevas opciones, entre las que se encuentra la selección de nivel.

- Trucos para el modo clásico:

Estos trucos sólo funcionan en el modo de juego Classic Asteroids.

Para activarlos, debes pausar el juego pulsando START, e introducir las siguientes combinaciones:

99 vidas:

○, X, ○, △, ○, □, ○, ○.

Una vida extra:

○, ○, ○, ○, ○, □, X, △.

Invencibilidad:

○, ○, ○, ○, ○, □, △, △.

BUST A GROOVE

- Baila con dos modelitos:

Para conseguir los vestuarios alternativos de los bailarines tan sólo tienes que presionar SELECT antes de elegir a tu personaje con la X.

- Los movimientos que más puntúan:

Cada personaje tiene un movimiento oculto que os permitirá ejecutar combos con una puntuación más alta.

Este movimiento sólo debes ejecutarlo en el momento en que nuestro personaje baile frente a la cámara (es decir, en el momento en que la cámara deja de enfocar a los dos bailarines para centrarse en nuestro personaje).

Debes introducir este comando en lugar del primero que nos propone el juego en el momento, para a continuación seguir con los movimientos nuevos que irán apareciendo en pantalla:

Heat: **○, ○, ○, ○**.

Frida: **○, ○, ○, ○**.

Strike: **○, ○, ○, ○**.

Hammer: **○, ○, ○, ○**.

Kelly: **○, ○, ○, ○**.

Shorty: **○, ○, ○, ○**.

Hiro: **○, ○, ○, ○**.

Pinky: **○, ○, ○, ○**.

Gas-O: **○, ○, ○, ○**.

Kitty N: **○, ○, ○, ○**.

Capoeira: **○, ○, ○, X**.

Robo-Z: **○, ○, ○, ○**.

Columbo: **○, ○, ○, ○**.

Burguer Dog: **○, ○, ○, ○**.

CARDINAL SYN

- Luchadores ocultos:

Cada uno de estos códigos te dará acceso a un luchador oculto.

Solo podrás introducirlos cuando las palabras "Press Start" aparezcan en la pantalla del título y después debes pulsar estas combinaciones, pero tampoco es necesario que lo hagas rápidamente.

Cuando un truco funcione escucharás un sonido.

Bimorphia: **○, ○, ○, ○, □**.

Junji: **○, ○, ○, ○, □**.

Kahn: **○, ○, ○, ○**.

Moloch: **○, ○, ○, ○, □**.

Mongwan: **○, ○, ○, ○**.

Redemption: **○, ○, ○, ○, ○**.

Jugar como Stygian:

○, ○, ○, ○.

Vodu: **○, ○, ○, ○, ○**.

Colony Wars Vengeance

- Passwords:

Sí, ya sabemos que este juego de Psygnosis no es precisamente fácil, así que os hemos preparado una lista con todos los passwords necesarios para alegraros la vida y evitar que os desesperéis en las zonas más complejas. Echar con sus efectos:

Blizzard: Activa todos los trucos.

Stormlord: Desactiva todos los trucos.

Tornado: Todas las armas disponibles.

Thunderchild: Todos los pilotos

seleccionables.

Avalanche: Crepusculo.

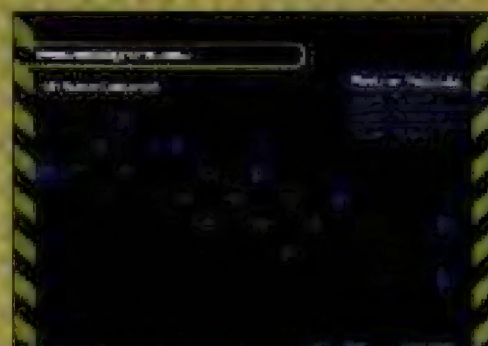
Chimera: Armas secundarias infinitas.

Hydra: Vidas infinitas.

Vampire: Escudo ilimitado.

Dark Angel: Las armas no se calientan.

Demon: Acceso a cualquier nivel.



COOLBOARDERS 2

- Siete pistas más:

En la pantalla del menú principal mueve el cursor sobre las opciones: FREE STYLE, COMPETITION, BOARD PARK, OPTION, HALF PIPE, BIG AIR y FREE STYLE. Debes hacerlo justo en este orden o no servirá de nada. Ahora debes pulsar L1 + L2 y mantenerlos apretados mientras pulsas diez veces X. Ya te puedes dar prisa, porque toda esta combinación debes realizarla en menos de cuatro segundos.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

- El Hombre, más hombre que nunca:

Para activar todas estas trucos debes pausar el juego en mitad de una partida y pulsar una de las siguientes combinaciones según el resultado que quieras obtener:

Modo adulto:

◊ (9 veces); ◊ (7 veces); ▲, ●, ■, R1, R2.

Invencibilidad:

L2, R1, L1, R2, ◊, ◊, ◊, ◊, SELECT (2 veces)

Munición infinita:

◊, ◊, ◊, ◊, SELECT, ◊, ◊, ◊, ◊, SELECT

Armas Potenciadas:

◊ (2 veces); ◊, ◊ (2 veces); ◊, ◊ (2 veces); ◊.

Todas las Armas:

L1, L2, ◊, L1, L2, ◊, R1, ◊, R2, ◊.

Todas las llaves:

◊, ◊, ◊, ◊, ◊, ◊, ◊, ◊, ◊, ◊.

Todos los objetos:

R1 (5 veces), L2 (5 veces)

Invasores cabezones:

R2 (9 veces) ◊.

Elegir Nivel:

◊ (9 veces), ◊.

Después debes salir del juego y volver al menú principal. Allí encontrarás una nueva opción, especialmente preparada para que puedas escoger el nivel en el que quieras jugar.

EL QUINTO ELEMENTO

- Menú de trucos:

Y en este nuevo y maravilloso nuevo menú (de trucos, por supuesto) encontraremos más de cinco soluciones a nuestros problemas: selección de nivel, desactivar enemigos, escudo, armas y objetos y, por supuesto, tener acceso a todas las imágenes de video.

Para hacer este sueño realidad espera a que aparezca la pantalla del menú principal y presiona L1, L2, R2, R1 y SELECT.

Podrás escuchar un sonido que te confirmará que lo has hecho correctamente. Ahora escoge la opción "New Game" y aparecerá el nuevo menú. Con este truco terminará el juego será "coser y cantar".

FUTURE COP: LAPD

- Passwords:

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas; DISYFISLFI

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault cerradas completas; DHTIFISLFI

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas; todas las armas; DYPYFASRHP

Invencibilidad: SIFRGYBERR

Todas las armas; SYMRGQBRR

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault cerradas completas; todas las armas; DYSIFASRHY

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault cerradas completas; todas las armas; invencibilidad: DYTIFASUHL

- Códigos:

Debes introducirlos en la pantalla de opciones que sale al pulsar SELECT con el juego pausado. Ilumina la opción "Volume Sound FX" e introduce la combinación. Si el código ha sido correcto al escoger "Quit" y confirmar ("Yes") no abandonarás la

pantalla de opciones; aunque si podrás volver al juego normalmente. (S = SELECT)

Recargar escudo:

■, S, ◊, X

Avanzar de nivel:

■, ◊, ■, ◊, X, S, X, S

De azul a negro:

■, S, ◊, X, X, ◊, S, ■

Cargar arma 1:

■, ◊, S, X, S, X, ◊, ■

Cargar arma 2:

◊, X, S, ■, ◊, X, S, ■

Recargar arma 3:

■, S, ■, ◊, S, X

Más (arma 1):

◊, ◊, ◊, X, X, X, ◊, S

Más (arma 2):

■, ■, ■, ◊, X, ◊, X

Más (arma 3):

■, ◊, ■, S, X, ■, ◊

Añade 200 puntos (Precinct Assault):

◊, ■, ◊, X, S, ■, X

Invencibilidad:

◊, ◊, S, S, ◊, S, X, ■

GHOST IN THE SHELL

- Selección de nivel:

En la pantalla de título presiona R2, R1, ■, ■, Arriba, Abajo, ■, ■, R2, R2.

Escucharás un sonido.

Ilumina las palabras "Mission Start", pulsa X y presiona Izquierda o Derecha para escoger nivel.

- Todas las imágenes de video:

Ilumina "Options" y presionando X encontrarás todo el camino abierto para ver todas las escenas de video.

KLONOA

- Controlar la pantalla del título:

Presiona L2 y R2 para disfrutar de unos curiosos efectos en la pantalla de presentación.

- Music Test:

Deberás rescatar a 72 Phantomians para entrar en un nivel de bonus llamado Baloo's Tower. Cuando lo termines podrás entrar en la nueva opción desde la pantalla de selección de nivel.

- Selección de nivel:

Si concluyes el juego, cuando vuelvas a la pantalla de presentación y escojas "Continue" podrás elegir una opción nueva llamada "Vision Clearer" desde donde podrás acceder a cualquier nivel del juego.

MDK

- Selección de nivel:

En la pantalla del menú principal pulsa L1 + L2 + R1 + R2 y, sin soltarlos, presiona ◊, ◊, ◊ y ◊.

Ahora, deprisa, suelta los botones para que aparezca el texto de selección de nivel. Pulsa ■ para avanzar de nivel o ◊ para pasar de área.

- Todos las armas:

Todos los códigos que vienen a continuación son para conseguir nuevas armas más potentes.

Pausad el juego y pulsad cualquiera de ellas:

La mejor bomba:

◊, ◊, ◊, ◊, ◊, ◊, ◊, ◊

Trueno:

◊, ◊, ◊, ◊, ◊, ◊, ◊, ◊

Tornado:

◊, L1, ■, ◊, ◊, X

Granada de mano:

◊, ■, ■, L1, ◊

Martillo:

◊, L1, ■, ◊, ◊, ◊, ◊

Granada cortante:

◊, ■, L1, ◊, ◊, ■

Pistola Super Chain:

◊, L1, ◊, ■, ◊, ◊.

MORTAL KOMBAT 4

- Vistiendo a la moda:

Dirigete a la pantalla en la que seleccionas al personaje, ilumina cualquiera de ellos y, mientras mantienes presionado START, debes pulsar simultáneamente:

Jax:

L1: X y R1 dos veces.

Johnny Cage:

L1: X, y ◊ tres veces.

Kai:

■, R1, y ◊ tres veces.

Coolboarders 3

- Pistas y personajes:

Utilizando en el modo torneo estos tres códigos podrás jugar en cualquiera de los circuitos del juego y utilizar cualquiera de los esquiadores. Además con el tercero podrás ponerles cabezones. Introduce los códigos como nombre del jugador.

Todas las pistas: WDHETALL

Todos los personajes: OPEN_FM

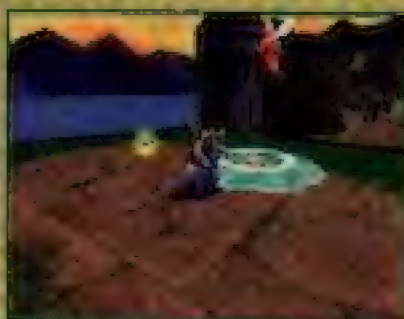
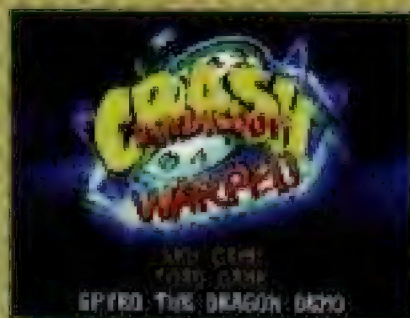
Modo cabezon; BIGHEADS (para activar este truco debes, además de introducir el código, pausar el juego en cualquier momento)



Crash Bandicoot Warped

- Demo oculta:

Ultimamente, los intercambios de personajes entre videojuegos están de moda. Primero fue Crash Bandicoot en el juego Spyro the Dragon, y ahora es Spyro en el juego de Crash. Para ver al pequeño dragón en Crash Bandicoot Warped tan sólo tenéis que pulsar **△, ○, ○, △, ○, △, ○, △, ○, △**.



Liu Kang:

△, R1 y ○ tres veces.

Raiden: **×, R1 y △** dos veces.

Reptile: **×, R1 y ○** dos veces.

Scorpion:

■, △ y R1 dos veces.

Sonya:

×, ■ y L1 tres veces.

Sub-Zero:

L1, R1 y ■ dos veces.

Tanya:

△, ○ y ■ dos veces.

MOTORACER 2

- Los mejores trucos:

Para ponerlos en marcha introduce las siguientes combinaciones en la pantalla del menú principal.

Sabrás que te funciona el código si la imagen se borra y vuelve a aparecer.

Completar Superbike

Championship (además de modo espejo):

△, ○, ○, ○, ○, L1, R1, ×.

Completar Moto X

Championship:

○, ○, ○, ○, L2, R2, ×.

Completar Dual Sport:

○, ○, ○, ○, ■, ○, ×.

Modo espejo + Activar

Ultimate Championship:

R2, L2, ○, ○, ○, ○, ×.

La última carrera de Superbike

Championship, Moto X

Championship y Dual Sport:

R2, R2, R2, L2, L2, L2, ○, ○, ×.

Las motos a una velocidad no superior a 50 km/h:

○, ■, ○, ○, L1, R1, ×.

Desactivar los créditos:

○, ■, R1, L2, L1, R2, ■, ○, ×.

MOTORHEAD

- Más de todo:

Para tener un poco más de este juego debes introducir como password COWRULES en la pantalla de opciones. De esta manera obtendrás más coches y dos nuevos circuitos.

NASCAR'99

- Esos simpáticos pilotos:

Comienza a jugar en cualquier modo y cambia la vista a la interior. Ahora espera a que veas que el piloto tiene las dos manos en el volante y pulsa SELECT. Como son tan agradables te saludarán al momento.

- Jugar con Richard Petty:

Para este truco en marcha es algo más complicado. Debes seleccionar el circuito Martinsville y ponerlo al 50%. Ahora, ármate de paciencia y consigue terminar la carrera entre los cinco primeros.

NEED FOR SPEED 3

Para activar los códigos introduce los como tu nombre en opciones.

- Todos los coches y pistas:

SPDILT

- Vistas suplementarias:

SEEALL

Con este truco las vistas reservadas normalmente para la repetición son accesibles en plena carrera.

- Circuito de bonus:

Cada nombre que te demos ahora te lleva a uno de estos

pistas y las podrás escoger en la pantalla de selección de circuitos.

The room: PLAYTM.

Caverna: XCAVR

AutoCross: XCNTY.

SpaceRace: MNBEAM.

Scorpio-7: GLDFSH.

Empire City: MCITYZ

- Nuevos coches:

Jaguar XJR-15: LJAGX.

Mercedes Benz CLK GTR

AMGMRC.

El Niño: ROCKET.

O.D.T.

- Dos trucos sin competencia:

Para activar todos estos trucos lo primero que debes hacer es comenzar una partida normalmente y luego pausar el juego. Ahora introduce cada uno de los códigos que te ofrecemos a continuación y, si el truco funciona, escucharás un sonido característico.

Recargar la vida:

○, ○, ○, ○, ■.

Si eres precisor y miras con frecuencia la energía que te queda es difícil que rieras nunca ya que el truco se puede repetir tantas veces como quieras. Eso sí, si te caes no hay solución posible.

Recuperar al 100% tus armas:

○, ○, ○, ○, ○, ■.

Igual que con el anterior podrás repetir el código siempre que lo necesites. Estáte atento, ten siempre tus armas listas y no habrá enemigo que se te resista.

ONE

- Menú de trucos:

Debes introducir como

Password HEYBUDDY.

Aparecerá un nuevo menú

desde el que podrás

seleccionar área y nivel,

hacerte invencible, tener todas

las armas... Uno de esos

trucos sencillito que valen para cualquier cosa.

PANDEMONIUM 2

- Seleccionar nivel:

Introduce este password en su pantalla correspondiente:

OOMCKEJ.

- No hay dolor:

Gracias a este password nada te hará daño:

NERVERDIE.

PITFALL 3-D

- Muchos códigos:

Cada uno de estos passwords tiene su utilidad. Es una lista larguísima, así que descubre tú mismo en consisten.

Introdúcelos en la pantalla de passwords.

BESTFORLAST

DEEHEISBU

DISCOLIGHTS1

CRANESBABY

GIVEMELIFE

PLAYMOVIES

CREDITS

ZEROGRARRY

2DHARRY

BIGHEADHARY

BIGWORMGUY

- Códigos de nivel:

DEEPOARK

CAWEALK

GOINGDOWN

JAILBREAK

MAKEMEMIRA1

PITFALLCOMIC

STEVECRANEME

TEMPLEME

VIGILANTE

HOTROCKS

MAGICGARDEN

METROPOLIS

SPOOKMESAS

STOPTALKING

THUNOERDONES

WOWTHATSHO1

Medievil

- Un montón de ventajas:

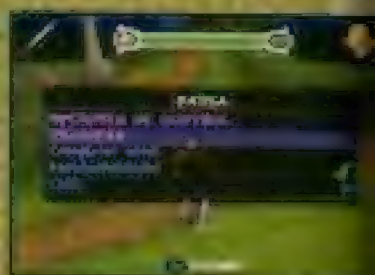
Con este truco podéis salvar los huesos de Sir Daniel Fortesque y salvaros las fases que se os resistan. Para activarlo sólo tienes que pausar el juego y pulsar

○, ○, ■, △, △, ○, ○.

○, ■, △ mientras.

mantienes pulsado L2.

Si lo haces correctamente, verás que entre las opciones de pausa hay dos nuevas: invulnerabilidad y selección de nivel.





Tenchu



- Recuperar toda la energía:

Guarda el juego en cualquier momento, y guárdalo.

■, ■, ▲, ▲, ←, →, ↑, ↓

- Descubrir todos los objetos y armas:

En la pantalla de selección de armas y objetos, presiona el botón R1 y sin soltarlo pulsa

■, ■, ▲, ▲, ←, →, ↑, ↓

- 99 ítems seleccionables:

Para poder llevar hasta un total de 99 objetos, debes presionar R2 en el menú de objetos, y sin soltar el botón, pulsa ■, ■, ▲, ▲, ←, →, ↑, ↓.

- Aumentar el número de unidades de las armas y objetos:

en el menú de objetos presiona L2, y sin soltarlo pulsa

■, ■, ▲, ▲, ←, →, ↑, ↓

Repite esta operación todas las veces que quieras para aumentar el número de unidades.

- Selección de nivel:

En la pantalla de selección de nivel presiona R1, y sin soltarlo, pulsa ■, ■, ▲, ▲, ←, →, ↑, ↓

- Cambiar la colocación de los enemigos:

Todos los niveles de Tenchu tienen varias colocaciones de los enemigos, así que para seleccionar la que más os interesa tan sólo tenéis que presionar L2 en la pantalla de selección de nivel, y sin soltar, pulsar

■, ■, ▲, ▲, ←, →, ↑, ↓

- La narración japonesa:

En la pantalla de selección de nivel presiona L1, y sin soltar el botón, pulsa ■, ■, ▲, ▲, ←, →, ↑, ↓.

- Luchar como Apocalypse:

Finaliza el juego en el nivel 5 o superior y sin continuar. Salva el juego en la tarjeta de memoria. Comienza una nueva partida con esos datos. Al elegir al jugador ilumina a Akuma y presiona SELECT durante 5 segundos y luego X. Apocalypse sólo se puede usar en el modo "Versus". Tiene varios movimientos:

Salada:

←, →, ←, →, PUÑETAZO

Bola de fuego:

←, →, ←, →, PATADA

Ola de poder:

←, →, ←, →, PUÑETAZO

Golpe de poder:

←, →, ←, →, PUÑETAZO

- Selección por azar:

Ilumina el personaje de más a la izquierda en la pantalla de selección y pulsa ←

- Colores a tu gusto:

Pulsa LP y LK (■ + X) cuando selecciones a tu luchador.

- La Chun-Li de toda la vida:

Ilumina a Chun-Li en la pantalla de selección de personaje, pulsa SELECT durante cinco segundos y presiona X.

- Jugar con Akuma:

Ilumina cualquier personaje de los superiores de la pantalla de selección y pulsa ↑.

manera más rápida y espectacular posible lo que debes hacer es dar un paso a la ←, otro a la → y a la → de nuevo. Después uno ADELANTE y otro ATRÁS. Girar tres veces sobre ti mismo (sin tener ningún botón pulsado) y presionar ● para saltar mientras estés dando un salto hacia delante. Harás unos bonitos saltos artificiales.

TOMB!

- Energía sin límite:

En este juego hay una sencilla manera para recuperar energía. Lo primero que tendrás que hacer es encontrar un punto donde puedas salvar la situación. Guarda el juego, sal otra vez y presiona START para pausar. Elige la opción "load game" y carga el juego que acabas de salvar. Cuando vuelvas al mismo lugar que acabas de dejar verás que te han regalado los puntos de vida que te faltaban.

TOMMY MÄKINEN RALLY

- Menú de trucos:

Primero ve a la pantalla de opciones e introduce estos seis nombres:

STRANGE: Autobús

MIRROR: Modo espejo

PEUGEOT: Es lógico ¿no?

FFSA: Rally Jeunes

THRILLS: Vibraciones

constantes

MONEY (_ es un espacio):

Dinero fresco

Ahora sal de nuevo al menú principal y verás una nueva opción, la de trucos. Entra y activa las que quieras.

VIGILANTE.

Ve al menú de opciones, ilumina "Game Status" y pulsa X y ●. Ahora introduce los siguientes passwords:

- Coches y pilotos:

WIMMYWIMTSCUCLH

- Ruedas gigantes:

MONSTER WHEELS.

- Misiles: DEADLY MISSILE

- Poca Gravedad: REDUCE GRAVITY.

- Invencibilidad: I WILL NOT DIE.

- Secuencias de video: SEE ALL MOVIES. (para verlas pulsa X con un personaje iluminado)

- Modo experto: HARDEST OF HALL.

WAR GAMES DEFCON I

- Password:

Sólo os hace falta el código del nivel 15 para poder acceder a cualquiera de los otros 14. Primero introduce como password: ●, ■, ●, X, ■, X, ▲, ●, X. Sal de la pantalla de opciones y cuando vuelvas a entrar verás que todos los niveles se pueden seleccionar.

X-MEN vs STREET FIGHTER

- EX Option:

En la pantalla principal ilumina "Battle Mode" y rápidamente presiona ▲, ▲, ←, ●, L1. Aparecerá una pantalla denominada "EX Option". Para activarla hay que jugar en el

modo "Versus" y ambos jugadores tienen que elegir el mismo equipo con los luchadores en orden inverso. Para cargar los personajes durante la lucha haz un movimiento de "Team Super" o "Team Counter".

Test Drive 5

Ventajas sobre ruedas:

Gaña una carrera de aceleración y en la tabla de récords y pon las siguientes expresiones:

RONE: Todos los coches disponibles.

MTHREE: Abre todas las circuitos.

NTHREE: Activa el modo espejo.

VR5IX: Abre el modo de juego persecución.

SPURT: Abre el modo Super arcade.



Claves para sacar las mejores notas

Rival Schools



Ir al instituto nunca había sido tan divertido, tan emocionante... y tan peligroso para la integridad física como en *Rival Schools*. En este alocado beat'em up se dan cita, aparte de muchos quantazos, profesores, alumnos y algún que otro personaje famosillo en esto de la lucha. Así que si sufres las palizas de alguno de estos peculiares estudiantes o, por el contrario, quieres aprender hasta el último movimiento de cada uno de los 4 personajes, sólo tienes que echar un vistazo a las siguientes páginas para darte cuenta de que estás ante la guía definitiva de este juego de lucha.

LEYENDA

LP: Puño débil (□)
HP: Puño fuerte (▲)
LK: Patada débil (×)
HK: Patada fuerte (●)
Team Up Techniques:
▲ + ● + □ + ×

TECNICAS

ESPECIALES:

DASH: (◀ ▶) El luchador realizará un pequeño salto hacia delante. Es muy útil para atacar por sorpresa.

BACK HOP:

(◀ ▶) El luchador realizará un pequeño salto hacia atrás. Es una técnica imprescindible para separarse rápidamente del oponente después de haber realizado ataque evitante así la respuesta del rival.

HIGH JUMP:

(◀ ▶) Con este supersalto quedarás suspendido en el aire más tiempo que con un salto normal. Así podrás evitar a tu oponente o bien aprovechar para atacarle con los golpes especiales que se puedan ejecutar desde el aire.

SIDE STEP:

(◀ ▶) Con este movimiento realizaremos un paso lateral, muy útil para esquivar los ataques del oponente.

DITCH & SPIN:

cerca del oponente, y justo antes de que ataque, pulsa (◀ ▶ + × + ●), de este modo darás un paso lateral que te situará detrás del rival, dejándolo a tu merced.

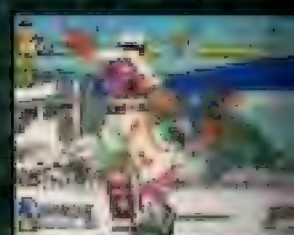
LLAVES:

+ Con (◀ + ▲) el luchador agarra al oponente y ejecuta sobre él una llave. Sirve

también cuando el oponente nos está dando la espalda.
(◀ + ◻ + ▲) es una llave idéntica a la anterior, pero se ejecuta sobre un rival que está agachado.

CARGA CON EL HOMBRO:

(◀ ▶) Pulsando dos veces adelante, y manteniendo pulsado la dirección la segunda vez, vuestro luchador correrá en dirección al rival. En plena carrera podéis pulsar cualquier botón de puño para que vuestro personaje cargue con el hombro contra el oponente.



PATADA AÉREA EN CARRERA:

Con el luchador corriendo pulsad Patada fuerte para ejecutar una patada aérea.

ENTRADA:

Con el luchador corriendo pulsad Patada débil para que haga una entrada física de fútbol.



SISTEMA DE COMBOS

Los Combos, por definición, son una serie de ataques consecutivos. En *Rival Schools* podemos practicar dos tipos de Combos:

TEXTBOOK COMBOS:

El sistema básico en *Rival Schools* consiste en pulsar dos

veces un ataque débil, continuar con un ataque fuerte y finalizar el combo pulsando una dirección más un ataque fuerte, al que se le puede añadir un golpe especial o un Burning Vigor Attack. Ejemplo:

■ ■ ● → + ▲ ↻ ↻ → + ▲

COMBOS AEREOS:

Todos los personajes pueden elevar al oponente a grandes alturas realizando el movimiento (↻ + ▲ o ●). Después manteniendo pulsado ● para que tu luchador salte a la altura del rival y así poder iniciar el Combo aéreo, que en

ocasiones tienen el mismo sistema que los Textbook Combos. Ejemplo:

↻ + ▲, ●, ■ ×, ●, ↻ + ▲

SISTEMAS DEFENSIVOS

Para que tu luchador se proteja, basta con mantener pulsado atrás (◀). Pero hay otras formas de defenderse...

TARDY COUNTER:

Para contrarrestar un ataque del rival es posible ejecutar un golpe especial mientras nos estamos protegiendo.

Por ejemplo, mientras bloqueas pulsad:

↻ ↻ → + ■

Conseguimos el mismo efecto si golpeamos al rival con un ataque sencillo (■, ×, ▲ o ●) pesta cuando ejecuta un golpe.

DEFENSIVE FALL:

Si el rival nos propina un golpe que hace que nuestro luchador caiga al suelo, podemos recuperar la verticalidad pulsando cualquier botón justo en el momento en que nuestro luchador va a tocar el suelo. Dará una voltereta hacia atrás y se pondrá de pie de nuevo.

NOTA:

Todos los movimientos que aparecen señalados a continuación se ejecutan cuando el personaje está mirando a la derecha. Si juegas con el segundo jugador o has saltado por encima el rival, y por tanto tu personaje está mirando a la izquierda, debes ejecutar los movimientos a la inversa.



LOS COLEGIOS



TAIYO HIGH SCHOOL

Batsu

GOLPES ESPECIALES:

Shooting Star Kick: ↻ ↻ → + ■ o ▲ (también en salto)
Lighting Upper: ↻ ↻ → + ■ o ▲
Shooting Star Kick: ↻ ↻ → + × o ●

Shooting Star Kick: en salto, ↻ ↻ → + × o ●

BURNING VIGOR ATTACK

Open Aerial Blast: ↻ ↻ → ↻ ↻ → + ■ o ▲ (también en salto)
Air Burst: en salto, ↻ ↻ → ↻ ↻ → + × o ●

TEAM UP TECHNIQUE

Guts Bullet Pow: doble fire ball

COMBOS

Combo 1: ■ ■ ▲, Guts Upper
Combo 2: ×, ×, ▲, ↻ + ▲, ●, ■, ×, ▲, Guts Bullet

Hinata

GOLPES ESPECIALES

Rengokiken: ↻ ↻ → + ■ o ▲
Shoyouken: ↻ ↻ → + ■ o ▲
Enbukyoku: ↻ ↻ → + × o ●
Renkyakudan: en salto, ↻ ↻ → + × o ●

BURNING VIGOR ATTACK

Aerial Fire: ↻ ↻ → ↻ ↻ → + × o ●
Aerial Burst: ↻ ↻ → ↻ ↻ → + ■ o ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Guts Hundred Times: incrementa cinco veces la barra de especiales

COMBOS

Combo 1: ×, ×, ●, ↻ + ●, ●, ■, ×, ▲, Enbukyoku
Combo 2: ×, ×, ▲, Shoyouken

Kyosuke

GOLPES ESPECIALES

Cross Cutter: ↻ ↻ → + ■ o ▲
Shadow Cutter Kick: ↻ ↻ → + × o ● (también en salto)
Lighting Upper: ↻ ↻ → + ■ o ▲
Shadow Wave: en salto, ↻ ↻ → + ■ o ▲
Shadow Breaker: ↻ ↻ → + ■ o ▲

BURNING VIGOR ATTACK

Wide-spread Cross Cutter: ↻ ↻ → ↻ ↻ → + ■ o ▲
Double Shadow Cutter Kick: ↻ ↻ → ↻ ↻ → + × o ● (también en el aire)

TEAM UP TECHNIQUE

Last Symphony: Los dos personajes ejecutan una serie de ataques.

COMBOS

Combo 1: ×, ×, ●, ↻ + ●, ●, ■, ×, ▲, Cross Cutter
Combo 2: ×, ×, ●, ↻ + ●, ●, Lighting Upper



GORIN HIGH SCHOOL

Shoma

GOLPES ESPECIALES

Fastball: ↻ ↻ → + ■ o ▲ (también en salto)
Grand Slam Smash: ↻ ↻ → + ■ o ▲
Homerun Slide: ↻ ↻ → + × o ●
Baseline Shuffle: ↻ + × + ● a continuación × o ●
Single Hook Smash: ↻ ↻ → ↻ ↻ → + ■ o ▲ (cerca del oponente)

BURNING VIGOR ATTACKS

Multiple Demon Ball: ↻ ↻ → ↻ ↻ → + ■ o ▲
Homerun Smashes: ↻ ↻ → ↻ ↻ → + ■ o ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Ground Slam: Shoma batea al oponente

COMBOS

Combo 1: ×, ×, ●, ↻ + ●, ●, ■, ×, ▲, Fastball
Combo 2: ×, ×, ●, Homerun

Natsu

GOLPES ESPECIALES

Jumping Serve: ↻ ↻ → + ■ o ▲ (también en salto)
Sliding Receive: ↻ ↻ → + × o ●
Rolling Receive: ↻ ↻ → + ■ o ▲
Tokuhan Spike: en salto, ↻ ↻ → + ■ o ▲
Ikkyuujiriki Spike: ↻ ↻ → ↻ ↻ → + × o ●

BURNING VIGOR ATTACK

1000 Spikes: ↻ ↻ → ↻ ↻ → ↻ ↻ → + ■ o ▲



Fine Attack: en salto,

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Praise and Spirit: incrementa cinco veces la barra de especiales.

COMBOS

Combo 1: ■ ■ ▲, ○ + ▲, ○, ■ × ▲, Tokkun Spike.
Combo 2: ■ ■ ▲, ○ + ▲, 1000 Spikes.

Roberto

GOLPES ESPECIALES

Long Shot: ○ ○ ○ + × ○ ●

Rising Kick: ○ ○ ○ + × ○ ●

Sliding Kick: ○ ○ ○ + × ○ ●

Bicycle Kick: en salto,

○ ○ ○ + × ○ ●

Shining Save: ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

▲ (también en salto)

Flash Feint: ○ + × ○ ●

BURNING VIGOR ATTACKS

Victory Goal:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + × ○ ●

Air Buster:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + × ○ ●

TEAM UP TECHNIQUE

Trap W Shoot: Los dos personajes patean al oponente

COMBOS

Combo 1: × × ○, ○ + ○, ○, ■ × ▲, Rising Kick.
Combo 2: × × ○, ○ + ○, Victory Goal.



PACIFIC

HIGH SCHOOL

Roy

GOLPES ESPECIALES

Dynamite Straight:

○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Twister Upper:

○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Touchdown Wave:

○ ○ ○ + ■ ○ ▲

American Straight:

en salto, ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

BURNING VIGOR ATTACKS

Triple Twister:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Super Touchdown:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Raising Tornado Pow: los dos personajes ejecutan el golpe twister.

COMBOS

Combo 1: × × ○, ○ + ○, ○, ■ × ▲, ▲ + ○ simultáneamente (en el aire).
Combo 2: × × ○, ○ + ○, Touchdown Wave.

Tiffany

GOLPES ESPECIALES

Beautiful Spin:

○ ○ ○ + × ○ ●

Groovy Punch:

○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Groovy Knuckle:

○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Exciting Kick: ○ ○ ○ + × ○ ●

Stomp Kick:

en salto, ○ + × ○ ●

BURNING VIGOR ATTACKS

Wonderful Kick:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + × ○ ●

Air buster:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

TEAM UP TECHNIQUES

Love & Peace: recupera la barra de energía.

COMBOS

Combo 1: × × ▲, ○ + ▲, ○, ■ × ▲, Stomp Kick.
Combo 2: ■ ■ ▲, Beautiful Spin.

Boman

GOLPES ESPECIALES

Great upper:

○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Haymaker straight: durante

Great Upper, ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Great Rush: ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Great Lariat:

en salto, ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

BURNING VIGOR ATTACK

Heaven Rush:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Heaven Cross:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Power Buster: los dos personajes realizan una llave aérea.

COMBOS

Combo 1: ■ ■ ▲, Great Rush.
Combo 2: ■ ■ ▲, Heaven Cross.



WEDD

HIGH SCHOOL

Akira

GOLPES ESPECIALES

Gate Elbow: ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Dancing Cyclone Kick:

○ ○ ○ + × ○ ●, ○ ○ ○ + × ○ ●

Reflex Stance: ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

HouBur: ○ ○ ○ + × ○ ●

BURNING VIGOR ATTACK

Heaven's Dash:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Reverse Twister Kick:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + × ○ ●

Aerial Dragon:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

▲ (también salto)

TEAM UP TECHNIQUE

Synchronous Attack:

Akira realiza varios combos.



sobre el rival.

NOTA: Ahora sin casco:

Rhythmic Flying Kick: los 2 luchadores realizan una espectacular patada aérea.

COMBOS

Combo 1: Durante Reflex

Stance, ■ ■ ▲, ○, ×, ×, ×

Combo 2: Durante Reflex

Stance, ▲, ■, ×, ○

Combo 3: Durante Reflex

Stance, ×, ×, ×, ■, ▲, ○

Combo 4: Durante Reflex

Stance, ○, ×, ×, ×, ■, ▲

Combo 5: Durante Reflex

Stance, ○, ▲, ○, ■, ×, ▲

Combo 6: ×, ×, ○, ○, +

▲, ○, ■, ×, Aerial Dragon.

Edge

GOLPES ESPECIALES

Reversing Blade Strike:

○ ○ ○ + ■ ○ ▲ (también en salto)

4 hit Reversing Blade Strike:

○ ○ ○ + ■, ○ ○ ○ + ■, ○

○ ○ ○ + ▲, ○ ○ ○ + ▲

Destructive Kick:

○ ○ ○ + × ○ ●



Rising Blade Abuse:

○ ○ ○ + × ○ ●

BURNING VIGOR ATTACK

Sacrifice of Blood:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Air Buster:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

× + ○ (en el aire)

TEAM UP TECHNIQUES

Hell of Blood: Los 2 personajes apalean al oponente.

COMBOS

Combo 1: ■ ■ ▲, ○ + ▲, ○, ■, ×

Air Burst.

Combo 2: ×, ×, ▲, Destructive

Kick.

Gan

GOLPES ESPECIALES

Gun Stabbing:

○ ○ ○ + ■ ○ ▲, ○ ○ ○

+ ■ ○ ▲, ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Rough Wave Stomping:

○ ○ ○ + × ○ ●

Rock Smashing:

○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Clapping Hand Destruction:

○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Great Storm:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Rock Crush:

en salto, ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Rock Fall:

en salto, ○ ○ ○ + × ○ ●

BURNING VIGOR ATTACK

Super Gun Stabbing:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Volcán:

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

PERSONAJES OCULTOS DEL CD EVOLUTION

Como sabreis algunos de vosotros, el CD evolution encierra un total de 24 personajes ocultos totalmente

originales que no aparecieron jamás en la máquina recreativa. Todos ellos tienen movimientos basados en los de los luchadores principales y alguno que otra vieja leyenda del universo CAPCOM. Estos son:

GORIN HIGH SCHOOL

Eri

GOLPES ESPECIALES

Great Upper (BOMAN):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Heynickel Straight (BOMAN):
↓ ↘ + ■ ○ ▲ (durante G.Upper)
Guts Upper (BATSU):
↘ ↓ + ■ ○ ▲
Dashing Fist:
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Takan (GAN):
↘ ↓ + ■ ○ ▲
Screw Piledriver (ZANGIEF):
↘ ↓ + × ○ ●

BURNING VIGOR ATTACK

Funakatah (GAN):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Final Atomic Buster (ZANGIEF):
↓ ↘ + × ○ ●

TEAM UP TECHNIQUE

Human Cannonball (RAIZO).

Goro

GOLPES ESPECIALES

Rough Wave Stomping (GAN):
↓ ↘ + × ○ ●

Rising Kick (ROBERTO):

↘ ↓ + × ○ ●
Crescent Star Kick (BATSU):
↓ ↘ + × ○ ●

BURNING VIGOR ATTACK

Victory Goal (ROBERTO):
↓ ↘ + × ○ ●
Haru Ichiban (SAKURA):
↓ ↘ + × ○ ●

TEAM UP TECHNIQUE

Neo Synchronous (AKIRA)

Jiro

GOLPES ESPECIALES

Jumping Serve (NATSU):
↓ ↘ + ■ ○ ▲ (también en salto)
Takan (GAN): ↓ ↘ + ■ ○ ▲
Jochokukken (HIDEO):
↘ ↓ + ■ ○ ▲
Rikeshuu (HIDEO): sólo en salto, ↓ ↘ + × ○ ●

BURNING VIGOR ATTACK

Shimazuru Jicchokken (HIDEO): ↓ ↘ + ■ ○ ▲
Super Counter Thrust (HAYATO):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Fire Attack (NATSU): sólo en salto, ↓ ↘ + ■ ○ ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Shimazuru Shin Seikoken (HIDEO).

Koji

GOLPES ESPECIALES

Long Shot (ROBERTO):
↓ ↘ + × ○ ●
Exciting Kick (TIFFANY):
↓ ↘ + × ○ ●
Rising Kick (ROBERTO):
↘ ↓ + × ○ ●
Bicycle Kick (ROBERTO): sólo en salto, ↓ ↘ + × ○ ●

BURNING VIGOR ATTACK

Victory Goal (ROBERTO):
↓ ↘ + × ○ ●

Super Exciting Kick (TIFFANY):

↓ ↘ + × ○ ● (también en salto)

TEAM UP TECHNIQUE

Ultra Undies Assault (HINATA 2)

Mai

GOLPES ESPECIALES

Guts Bullet (BATSU):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Katayoku no Kou (KYOKO):
↓ ↘ + × ○ ●
Enbukyaku (HINATA):
↓ ↘ + × ○ ●
Shotenseikai (KYOKO):
↘ ↓ + × ○ ●

BURNING VIGOR ATTACK

W- Guts Bullet (BATSU):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Stars to Sky Hell (KYOKO):
↓ ↘ + × ○ ●

TEAM UP TECHNIQUE

Active Volcano (GAN)

Saki

GOLPES ESPECIALES

Hadoken (SAKURA):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Shunpuukyaku (SAKURA):
↓ ↘ + × ○ ●
God Lariat (BOMAN): sólo en salto, ↓ ↘ + ■ ○ ▲

BURNING VIGOR ATTACK

Shinkuu Hadouken (SAKURA):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Heaven's Cross (BOMAN):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Aerial Fire (HINATA):
↓ ↘ + × ○ ●

TEAM UP TECHNIQUE

Hell of Blood (EDGE)

Taro

GOLPES ESPECIALES

Hadouken (SAKURA):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Shunpuukyaku (SAKURA):
↓ ↘ + × ○ ●

God Lariat (BOMAN): sólo en salto, ↓ ↘ + ■ ○ ▲

BURNING VIGOR ATTACK

Shinkuu Hadouken (SAKURA):
↓ ↘ + ■ ○ ▲ (también en salto)
Heaven's Cross (BOMAN):
↓ ↘ + ■ ○ ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Skirting the Edge (NATSU 2)

TAIYO HIGH SCHOOL

Aki

GOLPES ESPECIALES

Gate Elbow (AKIRA):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Touchdown Wave (ROY):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Enbukyaku (HINATA):
↓ ↘ + × ○ ●
Guts Upper (BATSU):
↘ ↓ + ■ ○ ▲

BURNING VIGOR ATTACKS

Skull Aura (AKIRA):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Super Touchdown (ROY):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Heaven's Rush (BOMAN):
↓ ↘ + × ○ ●

TEAM UP TECHNIQUES

Prize and Spirit (NATSU)

Hide

GOLPES ESPECIALES

Shokushu (KYOKO): ↓ ↘ + ■ ○ ▲, después pulsa × ○ ●
Lightning Upper (KYOSUKE):
↘ ↓ + ■ ○ ▲
Confidence Spike (NATSU):
↘ ↓ + × ○ ●

BURNING VIGOR ATTACK

Nursing of Death (KYOKO):
↓ ↘ + ■ ○ ▲

Ultra Lightning Upper (KYOSUKE):
↓ ↘ + ■ ○ ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Last Symphony (KYOSUKE)

Maya

GOLPES ESPECIALES

Rising Kick (ROBERTO):
↘ ↓ + × ○ ●
Exciting Kick (TIFFANY):
↓ ↘ + × ○ ●

BURNING VIGOR ATTACK

Skull Aura (AKIRA): sólo en salto, ↓ ↘ + ■ ○ ▲
Open Aerial Blast (BATSU): sólo en salto, ↓ ↘ + × ○ ●

Rikā

GOLPES ESPECIALES

Gate Elbow (AKIRA):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Shoupuken (SAKURA):
↘ ↓ + ■ ○ ▲
Kashwadeyaburi (GAN):
↓ ↘ + ■ ○ ▲



BURNING VIGOR ATTACK

Thousand Spikes (NATSU):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Shinkuu Hadouken (SAKURA):
↓ ↘ + ■ ○ ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Extreme Massage (KYOKO)

Saya

GOLPES ESPECIALES

Jumping Serve (NATSU):
↓ ↘ + ■ ○ ▲
Great Rush (BOMAN):
↘ ↓ + ■ ○ ▲
Groovy Punch (TIFFANY):
↓ ↘ + ■ ○ ▲

**BURNING VIGOR
ATTACK**

Hundred Spikes (NATSU):
○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲
(también en salto)

Feckazan (GAN):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

TEAM UP TECHNIQUE
Shin Seihaken (HIDEO)**Teru****GOLPES ESPECIALES**

Seihaken (HIDEO):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲ (también en salto)

Shounken (SAKURA):

○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Shadow Cut Kick (KYOSUKE):

○ ○ ○ + ✕ ○ ● (también en salto)

**BURNING VIGOR
ATTACK**

Madare Zokira (SAKURA):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Shimazu Seihaken (HIDEO):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Super Cross Cutter (KYOSUKE):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

(también en salto)

TEAM UP TECHNIQUE
Last Symphony (KYOSUKE)**Yuji****GOLPES ESPECIALES**

Goalie Save (ROBERTO):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Twister Upper (ROY):

○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Clapping Hand Destruction

(GAN): ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Hyper Exciting Kick (TIFFANY):

○ ○ ○ + ○

**BURNING VIGOR
ATTACK**

Triple Twister (ROY):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Shimazuo Seihaken (HIDEO):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

TEAM UP TECHNIQUE
Business Bomb (TIFFANY2)**GEDO****HIGH SCHOOL****Ban****GOLPES ESPECIALES**

Fastball (SHOMA):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Shussekkokumin (KYOKO):

○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Senpuukyaku (SAKURA):

○ ○ ○ + ✕ ○ ●

**BURNING VIGOR
ATTACK**

Hundred Balls (SHOMA):

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

(también en salto)

Victory Goal (ROBERTO):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

TEAM UP TECHNIQUES

Haru Goku Satsu (SAKURA)

**Sho****GOLPES ESPECIALES**

Goalie Save (ROBERTO):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Reflex Stance (AKIRA):

○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Rock Fall (GAN): en salto

○ ○ ○ + ✕ ○ ●

**BURNING VIGOR
ATTACK**

Shimazu Jicchokuen (HIDEO):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Ha no Ranbu (AKIRA):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Skull Aura (AKIRA): en salto

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

TEAM UP TECHNIQUES

Gang Buster

Taku**GOLPES ESPECIALES**

Gun Stabbing (GAN):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

One Wing Stance (KYOKO):

○ ○ ○ + ✕ ○ ●

Beautiful Spin (TIFFANY):

○ ○ ○ + ✕ ○ ●

**BURNING VIGOR
ATTACKS**

Super Gun Stabbing (GAN):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Stars to Sky Hell (KYOKO):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

Wonderful Kick (TIFFANY):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

TEAM UP TECHNIQUES

Guts Bullet Pow (BATSU)

PACIFIC**HIGH SCHOOL****Amy****GOLPES ESPECIALES**

Cross Cutter (KYOSUKE):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Twister Upper (ROY):

○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Dynamite Straight (ROY):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Shinrenkyaku (HIDEO):

○ ○ ○ + ✕ ○ ●

**BURNING VIGOR
ATTACK**

Super Cross Cutter (KYOSUKE):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Triple Twister (ROY):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Dress Shirt Dream (KYOKO2)

Ben**GOLPES ESPECIALES**

Guts Ballet (BATSU):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Rising Kick (ROBERTO):

○ ○ ○ + ✕ ○ ●

Shooting Star Kick (BATSU): en

salto: ○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

**BURNING VIGOR
ATTACK**

Super Guts Bullet (BATSU):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

(también en salto)

Super Shooting Star Kick

(BATSU): en salto,

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

TEAM UP TECHNIQUE

Super Parry (DAIGO)

Beth**GOLPES ESPECIALES**

Reversing Blade Strike (EDGE):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Upward Reversing Blade Strike

(EDGE): ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Dancing Cyclone Kick (AKIRA):

○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

Slide Tackle (ROBERTO):

○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

**BURNING VIGOR
ATTACK**

Hundred Balls (SHOMA):

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

(también en salto)

Haru Tehian (SAKURA):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

TEAM UP TECHNIQUE

Double Power Buster (ROMAN)

Eric**GOLPES ESPECIALES**

Gun Stabbing (GAN):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Shounken (SAKURA):

○ ○ ○ + ■ ○ ▲

God Lariat (ROMAN): en salto,

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

**BURNING VIGOR
ATTACK**

Super Gun Stabbing (GAN):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Heaven's Cross (ROMAN):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

TEAM UP TECHNIQUE
Double Rising Tornado (ROY)**Jill****GOLPES ESPECIALES**

Rengekiken (HINATA):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲ (pulsa

varias veces ■ ○ ▲)

Illusion Wave (KYOSUKE): en

salto, ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Shussekkokumin (KYOKO):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Shadow Cut Kick (KYOSUKE):

○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ● (también en

salto)

**BURNING VIGOR
ATTACK**

Air Burst (HINATA):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Shadow Cut Kick (KYOSUKE):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

TEAM UP TECHNIQUE

Love and Peace (TIFFANY)

Judy**GOLPES ESPECIALES**

Rolling Receive (NATSU):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Shadow Cut Kick (KYOSUKE):

○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

Katshin (KYOKO): ○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

**BURNING VIGOR
ATTACK**

Wonderful Kick (TIFFANY):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

Fire Senpuukyaku (HINATA):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

TEAM UP TECHNIQUE

Super Parry (DAIGO)

Will**GOLPES ESPECIALES**

Counter Thrust (HAYATO):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Second Kick (HAYATO):

○ ○ ○ ○ + ✕ ○ ●

Sliding Receive (NATSU):

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

**BURNING VIGOR
ATTACK**

Skull Aura (AKIRA): ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

Counter Thrust (HAYATO):

○ ○ ○ ○ ○ ○ + ■ ○ ▲

TEAM UP TECHNIQUE

Guts Hundreds Times (HINATA)



TODOS LOS TRUCOS PARA RIVAL SCHOOLS



LOS CUATRO PERSONAJES OCULTOS DEL CD ARCADE

Para conseguir las segundas versiones de Heata, Kyoko, Tiffany y Natsu debes terminar el modo Arcade en el nivel más alto de dificultad (8 estrellas) con cada uno de estos personajes formando equipo con un miembro de su escuela. Así, por ejemplo, para conseguir a Natsu 2 debes seleccionar primero a Natsu y formar equipo con Shoma o Roberto. Para comprobar que has descubierto al personaje oculto activa la opción Shortcut, accede al menú de selección de personaje y fíjate en la última fila de luchadores. Este truco también funciona en el CD Evolution. La única diferencia entre las dos

versiones de cada luchador reside en los Team Up Techniques. Mientras que en las primeras versiones los Team Up Techniques de estos personajes solo recuperan la energía o la barra de especiales, las segundas versiones presentan ataques conjuntos demolidores.

LOS 24 PERSONAJES OCULTOS DEL CD EVOLUTION

El CD Evolution encierra 24 personajes ocultos que no aparecen en el CD Arcade. Para conseguirlos tendrás que acabarte 24 veces el modo para un jugador, se este modo se descubrirá de manera automática un personaje por cada vez que completes este modo de juego.

SELECCION DEL COLOR DE LAS VESTIMENTAS DEL LUCHADOR

En la pantalla de selección de personaje escoge a los luchadores con los que te apetezca jugar pulsando X, Triángulo, Círculo, Cuadrado, L1, L2, R1 ó R2. Cada uno de estos botones representa una gama de colores distinta.

SUBJUEGOS

Todos estos subjuegos se encuentran escondidos (única y exclusivamente en el CD Evolution). Para conseguirlos, fíjate que seguir los pasos que te explicamos a continuación:



SUBJUEGO DE ROBERTO 1: TARGET MODE

Acaba el modo para un jugador con Roberto y en el nivel de dificultad que viene establecido por defecto en el juego.

Para que este mini-juego aparezca debes seleccionar primero a Roberto, y en segundo lugar a otro personaje de su escuela.

SUBJUEGO DE ROBERTO 2: PENALTY SHOT

Acaba con Roberto el modo para un jugador en el nivel de dificultad más alto (8

estrellas) y sin modificar ninguna otra opción (sin modificar, por ejemplo, el número de asaltos por combate). Debes seleccionar primero a Roberto, y en segundo lugar a otro personaje de su escuela.



SUBJUEGO DE SHOMA: HOMERUN DERBY

Acaba el modo para un jugador con Shoma en el nivel más alto de dificultad alto (8 estrellas) sin modificar ninguna otra opción. Debes seleccionar primero a Shoma, y en segundo lugar a otro personaje de su escuela.



SUBJUEGO DE NATSU: SERVICE MODE

Acaba el modo para un jugador con Natsu en el nivel de dificultad más alto alto (8 estrellas) sin modificar ninguna otra opción. Debes

seleccionar primero a Natsu, y en segundo lugar a otro personaje de su escuela.

LA OFICINA DE KYOKO

Para acceder a la sesión de masajes de la profesora Kyoko debes completar una vez más el modo para un jugador en el nivel de dificultad más alto (8 estrellas).

Esta vez, el "subjuego" aparecerá en el menú Extra, bajo el nombre de Kyoko's Office. Pero, así sí, recuerda que el masaje te lo va a transmitir por medio del vibrante Dual Shock.



[X] BUTTON HARD
 [X] BUTTON SOFT
 [X] BUTTON TYPE
 [X] BUTTON BEGIN
 [X] START [X] BUTTON : END

Los miles de aficionados al fútbol que han adquirido el genial *FIFA 99* se habrán encontrado con jugadas que se les resisten, o con rivales que siempre dan con el punto débil en su defensa, o con delanteros que no culminan las llegadas a puerta. Tranquilos, para eso está aquí Play Manía, para ayudaros a sacar el máximo partido a este completo simulador.

FIFA '99



LOS PRIMEROS CONSEJOS

PRIMERIZOS:

Para los más inexpertos lo ideal es jugar en velocidad normal y con un nivel de dificultad de amateus. De esta forma es más sencilla seguir el juego y ejecutar ciertos movimientos.

MARCAJE:

Vigila las diferentes zonas de presión en el campo. Tendrás que utilizar a tu medio campo para contener a los delanteros rivales.

TEN CALMA:

No machaque ni hables a lo loco como si te fuera la vida en ello. Se frío y calculador pensando antes tus jugadas.

CAMBIO DE JUGADOR:

En el modo Multiplayer avanza con un jugador en lugar de cambiarlo constantemente.

DE UN SOLO TOQUE:

Es bueno que emplees y desarrolles pases mediante un sólo toque para mejorar tus resultados. Esto hará que el juego se más fluido y que el rival se despieste y no pueda quitarte el balón.

LAS COSAS CON ORDEN:

Para todo en la vida hay un orden (aunque a veces no sea muy lógico) y el fútbol no es ninguna excepción: del portero a los defensas, de estos a los medios y por último los delanteros. Así serás más efectivo y evitarás que tus líneas se descoquen.

PASES EN PROFUNDIDAD:

Un buen contraataque se puede conseguir mediante un pase en profundidad del medio campo a los delanteros. Es más fácil que así pilles al equipo contrario desprevenido.

MÁS ESPACIO PARA EL DELANTERO:

Uno de los problemas principales en los simuladores es que cuando un delantero lleva el balón, se acentúa la presión de la defensa sobre él. Te puedes beneficiar de ello si en el momento de la presión retrasas el balón a un centrocampista y haces cubrir al delantero; descolocarás a toda la defensa que no sabrá a quien debe presionar y dejará más huecos.



FILIGRANAS

Ahora vamos a ver algunos de los toques que podés hacer con el balón. El pase y el tiro no es siempre lo más efectivo.

TORQUE RÁPIDO Y SUAVE:

Esto es un fenómeno para dejar sentido a un contrario que venga hacia ti a toda velocidad. Mientras presionas R2 pulsa CUADRADO y verás como el contrario se queda de piedra cuando el balón le pasa sobre su cabeza.



GIRO DE 360°:

Es una de las mejores técnicas para controlar y defender el balón. Mientras presionas R2 ó L2, pulsa CÍRCULO o dale un par de veces rápidas a R2 ó L2. Un estupendo giro de 360° te dejará las puertas libres para acercarte más a la portería y sortear al rival.

LATERAL:

Es excelente para sortear a los defensas que poco a poco se deslizan hacia tu posición. Tienes dos maneras de hacerlo; o bien pulsas L2 ó R2 una vez o bien presionas L2 ó R2 y a la vez X. De todas formas este movimiento no será muy efectivo cuando te hagan una carga.



SALTO DE VALLAS

Esto es como en las carreras; te acercas al portero, presionas L1 y saltas sobre él. Sólo tiene un problema; es más fácil decirlo que hacerlo. Pero es que las jugadas espectaculares nunca son fáciles.

"CARGAS":

Si el contrario se acerca a tu marco lo mejor que puedes hacer es usar las cargas; porque te pueden librar de faltas peligrosas y posibles penaltis. Además son útiles para combatir las destrezas de tu contrincante.



CANSANCIO:

El tiempo de descanso es el momento perfecto para, claro está, descansar. Comprueba los niveles de fatiga de tus jugadores para no encontrarte durante el juego con la defensa agotada.

HALÓN CON EFECTO:

Añádele un poco más de emoción a tus disparos. En las faltas y en los córners usa los botones L2 y R2. Aunque el disparo pueda ser menos potente, el portero tendrá más dificultades en pararlo. Prueba en el entrenamiento para familiarizarte con el control ideal del efecto.

AL RECHACE:

Tienes que acostumbrarte a disparar sin necesidad de regatear a toda la defensa. El portero no puede pararlo todo y los rebotes son a menudo un método fácil para marcar goles.



TÉCNICA INDIVIDUAL:

Es importante emplear habilidades y destrezas especiales de los jugadores y no centrarse solamente en los pases. En el lateral de la página te enseñamos una lista detallada de los importantes.

POSICIÓN DEL PORTERO:

El portero del equipo contrario puede "cantar". Para provocarlo sólo necesitas observar qué es lo que está haciendo el portero y hacia donde se está moviendo. Cuando lo tengas en una buena posición dispara hacia el lado contrario de su movimiento.

VISIÓN DE TODO EL CAMPO:

Cuando se emplea la cámara más cercana a la jugada, parte de tu equipo quedará fuera del ángulo de visión. Intenta ver siempre con el esquema superior que aparece en pantalla de todo el campo la posición del jugador al que te haces el pase.



ENGAÑANDO:

No hay nada que produzca más satisfacción que engañar a la defensa y descolocarla. Cuando se esté esperando que bajes el balón para controlarlo con el pecho, mantén pulsados L2 ó R2. En el último segundo tu jugador se escapará y se llevará el balón.

DDJ:

Los jugadores del equipo contrario son todo menos tontos. Usarán varias técnicas para desbarbar tu defensa por lo que necesitas adecuar tus líneas y tu estrategia a las características de estrategia DDJ.

CERCA DEL PORTERO:

Cuando vayas con el balón controlado no te lo adelantes mucho porque el portero puede leer tus intenciones y atrapar el balón. En FIFA 99 ha mejorado la inteligencia artificial del guardameta.



MÁS FALTAS:

En el modo Profesional cambia el nivel de agresión de manera que el equipo de la casa te haga más cargas. Puedes conseguir más faltas y, por tanto, más oportunidades de gol.

LESIONADOS:

En el momento que se te lesione un jugador, debes cambiarlo. A menudo es necesario tirar el balón lejos para que puedas sustituir al jugador.

DIRECCIÓN:

Si alguno de tus jugadores lleva el balón controlado, es mejor pasar en la dirección que lleva que intentar cambiar de dirección para pasar a otro.



TÉCNICAS BÁSICAS

CAMBIO DE JUGADOR

La técnica principal que debe manejar todo experto "fifero" es aprender a usar el botón X.

Practica cambiando a los jugadores mientras que estás en defensa para lograr contener los avances del contrario. Así, cuando estés defendiendo cerca de tu puerta, tendrás siempre más posibilidades para marcar al jugador que esté más cerca del área.

Si tienes el balón controlado y pasas a un jugador que esté cerca de la meta contraria tienes más posibilidades de marcar un gol.

JUGAR AL GATO Y AL RATÓN

Los pases a un sólo toque harán que el contrario se vuelva loco intentando interceptar el balón.

Presiona X y la dirección en la que quieres realizar el pase mientras que el esférico está rodando.

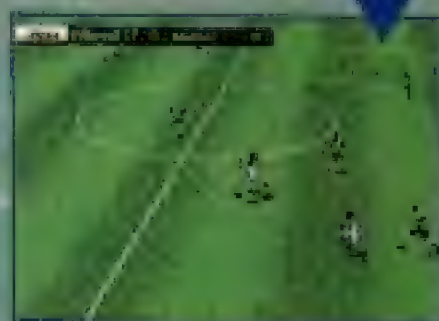
Necesitarás conjugar tu habilidad para realizar el movimiento en el momento oportuno, y tu cabeza para encontrar la mejor opción de pase.

INDICADOR DE PASE

Cuando tengas el balón, tienes que practicar cambiando las direcciones y buscar el indicador de pase. Un sutil cambio en la dirección puede habilitar otro jugador para recoger el balón. Tienes que practicar eligiendo diversos jugadores con el indicador de pase.

PASES FUERA DE PANTALLA

Es una lástima no tener tres ojos para tener uno siempre en la vista de todo el campo. Tendrás que conformarte dedicando uno de los dos que tienes a comprobar que todos los pases que se salgan de la pantalla van a tener un jugador que lo reciba. Si no es así, tendrás que habilitar a uno.



PROTEGIENDO EL BALÓN

Tienes que proteger el balón cuando te venga por arriba. Orienta el Pad en otra dirección diferente a la que están tu jugador y el contrario. Cuando controle el balón con el pecho, avanzarás hacia esa dirección con el balón controlado.

ESPRINTANDO LO JUSTO

No hay que hacer un sprint con cualquier jugador a lo loco ya que le costará el doble recuperarse del esfuerzo. Lo mejor es recorrer el camino esprintando en dos veces en vez de una. Esto hará que el jugador se recupere antes del esfuerzo.



TÉCNICAS INTERMEDIAS

JUGANDO DE VOLEA:

Puedes hacer algunos movimientos de volea bastante espectaculares dando un par de veces al botón CÍRCULO. Marcar de volea puede resultar bastante difícil porque necesitas mucho tiempo y espacio. El contrario tratará de cabecear el balón o de controlarlo con el pecho antes de que tú puedas golpear el balón. Si lo haces lejos de la portería, tu jugador intentará una terna. Otro efecto que puede quedar muy bonito es "volear sobre la volea" dando dos veces a los botones X o CUADRAJO respectivamente.



AVANCE:

Hay más posibilidades de marcar por el centro, pero si no puedes avanzar más, intenta desviar el balón hacia un lateral y continúa la jugada.

PASES, REGATES Y VOLEAS:

Para que tu juego sea efectivo necesitarás conjugar estas tres técnicas. Tienes que calcular el tipo de pase que debes hacer. Aunque al principio tiendas a usar sólo los pases sencillos (son más fáciles de controlar que los aéreos), la experiencia te dirá que realmente son más efectivos aquellos en los que se volea el balón.

POSICIONANDO:

Cuando lloves el balón, puedes usar el Pad para elegir zonas del campo a las cuales quieres apuntar. Si mantienes pulsada ARRIBA, llevarás a tus jugadores hacia esa zona. Si pulsas DERECHA, tus jugadores se alejarán del portero.

REMATANDO:

En los corners y en las faltas cambia la cámara usando R1. Te será más fácil hacer remates con la cabeza y por qué no, alguna que otra chilena.



FORZANDO AL CONTRARIO:

Cuando juegues en Profesional no tienes que estar continuamente a codazo limpio para ganar la posición. Tienes que conservar la calma y dejar que el contrario se acerque a ti para forzarle a dar un mal pase. En caso de no pasar tendrá que meterse en la defensa y eso le dificultará la acción.

PASES Y REMATES DE CABEZA:

Para pasar de cabeza a un compañero, presiona X cuando el balón esté en el aire. No des sólo un toque porque lo único que lograrías sería cambiar los jugadores. Los más expertos pueden intentar hacer una pared jugando con la cabeza desconcertando al contrario. Si lo que quieres es marcar un gol de cabeza, necesitas usar CÍRCULO cuando el balón esté en el aire. Si lo que quieres es pasar de cabeza en el aire a la cabeza o al pecho de otro compañero, presiona CUADRAJO.



DRIBBLING

Para hacer como Ronaldo sólo debes dejar pulsado L2 ó R2 en él y el botón de sprint. De esta manera tu jugador fintará mejor al contrario cuando cambia de dirección. La defensa contraria intentará cargar en la dirección en la que tú vas. Si conjugas la habilidad y la cabeza puedes hacer cambios de dirección que volverá loca a la defensa contraria.

**RABONA**

Presionando L2 y dando a R1, activarás la espectacular rabona. Si en lugar de L2, usas R2 lo que conseguirás será un magnífico regate, digno de una estrella.

**LANZÁNDOTE A LA PISCINA**

Si ves que la defensa te acosa y que te va a robar el balón puedes lanzarte a la piscina y provocar la falta. Mientras pulsas L2 ó R2, presiona L1.

**FALTA INTENCIONADA**

Como último recurso puedes entrar con los dos pies a los jugadores que tengan una ocasión manifiesta de gol. Presiona L1 y tu jugador hará falta al contrario. Eso sí, este tipo de entradas pueden acarrearle serios problemas: Hay faltas y faltas...

TÉCNICAS AVANZADAS**CONTRARRESTAR LA ESTRATEGIA DE LA CPU:**

La CPU usará su "inteligencia" para elaborar la formación y su estrategia basándose en el tiempo que resta de partido y al marcador.

Así, si el contrario va perdiendo, es seguro que presionará dejando unos cuantos huecos en su defensa que pueden ser usados para poner en marcha un contraataque. Puedes reforzar tu defensa de esta manera y jugar sólo al contraataque. Si el contrario está metido en su campo, puedes ir adelantando poco a poco las líneas lo que hará que aumente tu número de acierto en los pases y se capturen más rechuques. Lo mismo hará la máquina contigo si eres tú el que presionas. Así que...

FUERA DE JUEGO:

Mientras presionas L2 y R2 pulsa CIRCULO para usar la técnica del fuera de juego. Si el equipo contrario ha llevado a todos sus jugadores a posiciones delanteras mediante una estrategia de ataque, así podrás parar la posible jugada de peligro. Pero ten cuidado que la CPU no es tan lenta como parece y si falla tu técnica del fuera de juego dejarás a tu portero solo ante todos los delanteros rivales.

**CAMBIO DE TACTICA:**

Si quieres ganar un partido es necesaria una buena estrategia. Hay tres tipos:

DDJ1 (3-2-5), muy ofensiva.

Todo se basa en un juego hábil y rápido en tu delantera.

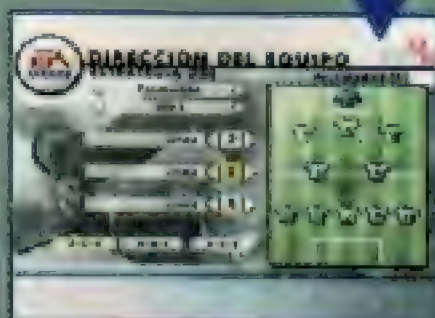
DDJ2 (3-4-3), neutral.

La victoria dependerá de tu habilidad en el medio campo.

DDJ3 (5-4-1), defensiva.

Todas las posibilidades de marcar gol se reducen a un buen contraataque.

A lo largo del partido habrá cambios que te obligarán a modificar la estrategia para aguantar o remontar un resultado. Esto que provocará que aumente la fatiga en tus jugadores (tienes que vigilarlo), aunque las ventajas también aumentan.

**PASES ATRÁS:**

Esta es una buena técnica para deshacerte de las defensas que te molesten en tus jugadas de ataque. Para hacer que uno de tus compañeros, situado más atrás realice una pared con tu jugador presiona L2 y R2 y, sin soltarlos, pulsa R1.

Pero si lo que quieres es simplemente dar un pase atrás que pueda resultar definitivo pulsa L1 manteniendo presionados los botones L2 y R2.

PRESIÓN DEFENSIVA:

Usa la táctica de presión en ataque para forzar al equipo contrario a que mueva el balón hacia arriba más precipitadamente.

Mientras aprietas L2 y R2 pulsa CIRCULO. De esta forma te será más fácil interceptar los malos pases o impedir al contrario desarrollar un juego fluido. El único problema es que tus jugadores se fatigarán.

**LIBRARSE DE LA DEFENSA:**

Siempre hay un defensa pegajoso que nos hace la vida imposible. Para librarte de ellos presiona L2 y R2 y, sin soltarlos, X. Busca a un jugador que esté desmarcado en la banda contraria a la tuya y dale un pase en profundidad (R1). No conviene hacer toda la jugada de gol con un sólo delantero ya que si el marcador es muy pegajoso puedes perder fácilmente el balón.



LOS CONSEJOS QUE NO DEBES OLVIDAR

- Vigila y marca a los mejores jugadores del equipo contrario ya que serán ellos los que intentarán marcar los goles.
- Cuando juegues al contrataque utiliza el salto para dejar al portero sin tocar el balón.
- Si estás cerca de la portería y no hay nadie a quién pasar cerca, usa el botón X para meter el balón por toda la escuadra.
- Si utilizas en vez de X el CUADRADO, el efecto será diferente.
- Los disparos rápidos, al primer toque (mediante el botón CÍRCULO) desconcertarán al portero.
- La mayoría de los movimientos que hagas mientras que estás parado necesitan que mantengas presionados los botones L2 ó R2.
- Para subir el balón al área contraria utiliza las banderas ya que son las zonas del campo más difíciles de defender.
- No dejes que el portero te amargue el partido cortando todos tus pases. Haz los pases un poco más lejos de su zona y te dejarás con un palmo de narices.
- Trata de ir probando por los laterales o por el centro para descubrir de qué pie cojea la defensa del contrario.



LA MEJOR MANERA DE EDITAR JUGADORES

Nunca está de más generar nuestros propios jugadores, bien para convertirte a ti mismo en estrella del fútbol, bien para incluir el último fichaje de tu equipo preferido.

Como ya habrás descubierto el juego tiene un editor que te permite modificar las características físicas del jugador desde el número de su dorsal al color de piel o el tipo de barba. Sin embargo, eso no es lo más importante a la hora de crear (o recrear) a un futbolista. Son las características de juego lo que de verdad importan.

Para definirlos hay 10 apartados que podemos modificar a nuestro gusto aumentando o disminuyendo su valor entre 1 y 16 puntos. Eso sí, sólo hay 99 puntos a repartir entre todas las categorías. Obviamente el reparto de puntos no será igual si quieres crear un delantero nato, un defensa central o un centrocampista ofensivo. Aquí te explicamos cuáles son los atributos que debes potenciar según el tipo de jugador que quieras crear.

VELOCIDAD: Es fundamental para alcanzar un balón dividido o dejar tirado a un rival. Es un atributo esencial para los laterales y los extremos.

POTENCIA DE TIRO: Mide la fuerza con la se golpea al balón. Cualquier jugador puede tener un

disparo potente, pero es ideal que los media punta (centrocampistas adelantados) tengan alto este atributo, ya que son los que normalmente se encuentran al borde del área, lugar perfecto para ensayar el disparo. Para los delanteros también es un buen atributo, igual que para el portero.

PRECISIÓN DE TIRO: Es la puntería cara a la puerta. Sin duda los delanteros centro son los jugadores que más se van a aprovechar de este atributo, aunque no está mal que los media punta tengan buenos valores en esta característica.

ARRANCADA: Con una buena arrancada nuestro jugador reaccionará rápido en muy poco tiempo, dejando clavados a los contrarios. Un central debería tener buena arrancada para sacar un contraataque rápido. Los extremos necesitan también tener una buena arrancada para desmarcarse o enganchar un balón rechazado.

ENTRADAS: Son fundamentales para la defensa y cualquier jugador de estas características debería saber entrar rápido y bien para no cometer demasiadas fallos. Es un buen atributo para toda la línea de medio campo, especialmente para los centrocampistas defensivos.

CABEZA: Mide la capacidad de nuestro jugador para dominar los balones aéreos. Los defensas, especialmente los centrales, y los delanteros centro deben tener valores altos en este atributo. Los corners a favor o en contra, son una buena razón.

CONTROL DE BALÓN: Es la habilidad para moverse con el balón controlado y esencial para recibir con garantías. Es el atributo más importante de los centrocampistas y de los extremos.

AGILIDAD: Si lo que quieres es un buen portero, dale todos los puntos que quieras en agilidad. Tus delanteros centros, especialmente los rematadores, deben ser ágiles.

FORMA: Estar en forma es básico para cualquier jugador, así que procura que este atributo siempre esté equilibrado. Cuantos más puntos de Forma tenga nuestro jugador menos se fatigará, así

que vigila este atributo especialmente en los jugadores que tengan más desgaste: laterales y extremos.

CREATIVIDAD: Esta es la virtud por excelencia de los centrocampistas, sobre todo de los media punta que suelen ser los que mejor

colocados están para dar el pase definitivo. Los extremos también deberían ser creativos para salir de los uno contra uno.





Las aventuras de Lara Croft

Lara, la chica con el perfil más deseado del mundo, vuelve a nuestras pantallas con una nueva entrega de la popular serie Tomb Raider. Su tercera aventura es la más dura hasta el momento y vas a necesitar ayuda para poder resolver los niveles que la componen, incluso si ya tienes cierta experiencia. No busques en otro lado, ya que todo lo que necesitas está justo aquí, con la siempre preparada Lara Croft.



Tomb Raider III



MOVIMIENTOS BÁSICOS

Las acciones más básicas son correr, esprintar o caminar. La mayoría del tiempo estarás corriendo por los niveles, pero también tendrás que caminar y esprintar. Caminar es muy útil al moverte cerca de abismos ya que al caminar Lara no se cae, sino que se detiene cuando no puede continuar. Andar lateralmente será de gran utilidad cuando tengas que alinear te para realizar un salto muy ajustado.

Los esprints se usan sobre todo para echar un vistazo rápido, y son esenciales para alcanzar las puertas con temporizador. Aparecerá una barra de potencia que irá bajando mientras esprintas.

Cuando se agote, Lara volverá a la velocidad normal, hasta que la barra se rellene.

SALTANDO

Debido a los parajes en los que Lara se desenvolverá, tendrá que perfeccionar su salto para poder alcanzar bordes lejanos. Los escenarios están diseñados tomando cuadros como base, por lo que pueden ser utilizados para calcular la distancia del salto requerida y también para determinar qué tipo de salto es el adecuado.

Un 'salto normal' requiere que pulses el botón de salto y una dirección. Con él, saltarás una distancia de dos cuadros. Si el hueco tiene esa anchura,

utiliza este salto y agárrate tras usarlo. Un añadido muy útil para esta operación es el giro. Lara se dará la vuelta en el aire y se colocará mirando a la dirección contraria. Se usa fundamentalmente para agarrarse a bordes que se encuentren tras ella.

Un 'salto corriendo' cubre una mayor distancia y se consigue saltando mientras corres. Alcanzarás una distancia de tres cuadros, pero, para

comenzar, tendrás que cruzar corriendo un cuadro. Un salto sencillo hacia atrás equivale a la distancia de un cuadro.

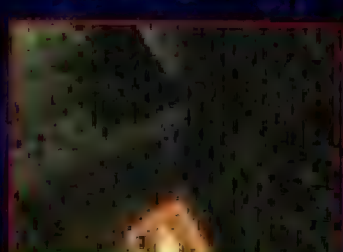
SUBIENDO Y BALANCEÁNDOSE

Lara puede subir por ciertas texturas. Esto le permite ascender por muros planos y llegar a agarrarse a los techos. Cuando está subiendo o colgada de un borde, Lara puede moverse en cualquier

dirección e incluso saltar hacia atrás desde un muro para aterrizar sobre una plataforma que se encuentre tras ella.

GATEAR

Otro nuevo añadido al repertorio de Lara, muy útil por cierto. No requiere que te humilles, pero sí que te pongas a cuatro patas. Gatear es esencial para pasar a través de pequeños huecos, antes inaccesibles.



DISPARANDO

Lara apuntará a cualquier objetivo que pueda eliminar, siempre que esté empujando un arma. Si mantienes pulsado el botón de acción, Lara disparará el objetivo, pero sólo si está a la vista. Mientras mantienes pulsado el botón de acción, la cámara seguirá enfocando al objetivo actual. Algunas armas son mejores que otras, debido a su alcance y potencia. En la siguiente sección encontrarás todas las armas, para ayudarte en la elección de la más adecuada para la situación en la que te encuentres.

PISTOLAS

Es el arma básica de Lara y la única con la que comienza el juego. Muy útil a corta y larga distancia, aunque de baja potencia, por lo que eliminar a un adversario requerirá varios impactos. Con munición infinita, esta es la mejor arma para librarse de enemigos que no puedan

alcanzarte (para ahorrar munición).

ESCOPETA



Un arma de gran potencia en la corta distancia, pudiendo eliminar a una persona con sólo dos disparos. Por desgracia, es absolutamente inútil a larga distancia, por lo que su mejor uso será para contrarrestar emboscadas en espacios cercanos.

DESERT EAGLE

Un arma de gran potencia, ideal para luchas a corta distancia. También funciona bien contra enemigos que se encuentren en movimiento. Su principal problema es que la tasa de disparo es bastante lenta, perdiendo varios segundos entre un tiro y otro. Aunque su potencia le hace que valga la pena usarla,

UZIS

Muy parecidas a las pistolas, pero con una ventaja obvia: su superior tasa de disparo. Las Uzis funcionan igual de bien a corta y a larga distancia, convirtiéndose en unas de las mejores y más utilizadas armas.

MP5



Un poderoso fusil ametrallador, ideal para eliminar objetivos a gran distancia. Debido a su alta tasa de disparo, la munición se agota con facilidad, aunque no son necesarios muchos impactos para deshacerse de un enemigo. Si el adversario se acerca a Lara, ésta será incapaz de apuntar, dejando el arma sin utilidad.

LANZAGRANADAS

Dispara granadas (¡Sorpresita!) que



pueden rebotar contra las paredes o rodar por el suelo. La granada explotará tras un corto periodo de tiempo y eliminará a cualquiera que esté cerca. Como podrás imaginar, este arma se utiliza fundamentalmente en ataques a larga distancia.

LANZACOHETES



Un arma explosiva, muy indicada para eliminar a más de un objetivo a la vez. Como supones, es un arma de largo alcance y no debería ser utilizada en el combate cuerpo a cuerpo.

FUSIL SUBMARINO



La única arma del juego que se puede utilizar bajo el agua, y, por lo tanto, la más efectiva contra los buceadores. Su principal desventaja es que los

armas son bastante débiles, por lo que resulta más eficaz eliminar a los enemigos acuáticos desde tierra firme con un arma más potente.



TODOS LOS NIVELES CON DETALLE



Ahora que ya crees estar listo, vayamos donde la acción tiene lugar...

INDIA

La aventura de Lara comienza en la India en las profundidades de una jungla, con sus monos, tigres y toda su exuberante vegetación. La primera parada es un templo cercano para encontrar el paradero del artefacto Infada.

JUNGLA

Solo hay una forma de salir de aquí, y es bajando. Camina hacia adelante y deslízate hacia abajo por la pendiente. Mientras bajas, intenta no perder de vista tu izquierda y podrás recoger, saltando, unas Bengalas y un Botiquín Pequeño. Cuando llegues abajo, dirígete a la izquierda y recoge el Cristal de Guardar Partida.

Salta hacia el borde y déjate caer cerca del árbol. Sigue al mono a través del pasadizo de la parte más lejana y tira de la

palanca. Vuelve al árbol, sube y atraviesa la verja abierta. Tira de la palanca y salta rápidamente hacia el hueco por el que entraste para esquivar el muro de pinchos que se mueve. Ve hacia el hueco al extremo de la sala y recoge el deslizador. Salta sobre el bloque al que está enganchado el cable y entra por la apertura del muro. Baja y prepárate para el tigre. Atraviesa el pequeño claro y dirígete hacia la izquierda. Cruza el estrecho pasadizo y gira a la izquierda para encontrar unas Bengalas y un Botiquín Pequeño. Tira de la palanca en el pasadizo y esquivar la piedra que comienza a rodar. Sube por la pendiente de la que cayó la piedra y gira a la izquierda donde está la verja cerrada.



Para abrirla, tira de la palanca y cuando la atravieses un tigre te atacará. Rápidamente dirígete a la derecha, atravesando los arbustos, para recoger los Cartuchos de Escopeta. Vuelve cruzando los arbustos y otro tigre entrará en escena. Continúa por el camino y llegarás a un claro saliendo. Arrastrándote, sigue al mono bajo la roca del lado más lejano. Recoge el Cristal de Guardar Partida y mata al tigre que bloquea la pendiente. Sube por ella y déjate caer por la izquierda cuando llegues al final. Sigue al mono a través de la apertura de la izquierda. Cuando alcances los pinchos, camina con mucho cuidado (¡no corras o mueras!), y cruzados véstela el final. Usa un salto normal para cruzar el hueco pequeño y agárrate al borde. Si te caes, tendrás que dejarte caer sobre la zona oscura y caminar a través de los pinchos para volver al claro soleado.

Recoge el Botiquín Pequeño y salta hacia arriba, asiendo al muro que está enfrente.



Desplázate a la derecha para alcanzar el Cristal de Guardar Partida de la esquina. Vuelve hacia atrás, desplazándote hacia la izquierda, usando la gran grieta del muro.

Sube y entra por el túnel oscuro. Ve hacia la derecha y encontrarás una palanca. Será inteligente que guardarás la partida aquí. Enciende una bengala y tira de la palanca. Corre rápido hacia abajo para salir del túnel y esquivar la piedra. Déjate caer por el borde cercano a los pinchos y elimina al tigre que está debajo. De nuevo, déjate caer y pasa a través de la verja abierta.

Ve hacia la derecha, atravesando la siguiente zona, pero cuidado con los las dos piedras que ruedan desde la izquierda. Llegarás a un río en el que nadarás hasta alcanzar la entrada subterránea del lado más lejano. Sube y tira de las dos palancas. Nada hasta la siguiente zona y recoge las Bengalas de la plataforma central. Salta hacia la entrada sin antorchas y tira de la palanca del pasadizo. Regresa a la última habitación y atraviesa la entrada con antorchas a ambos lados. Llegarás a una zona inundada con un Cristal de Guardar Partida en la esquina lejana. Entra por el pasadizo oculto que hay en la base de la cascada que tienes a mano derecha para encontrar una escalera. Sube por ella hasta que llegues a lo más alto de la cascada y tira de la palanca. Guarda tu partida y fírate al

estranque principal para nadar bajo el borde.

Al final del pasadizo, encontrarás a un tigre esperándote. Sube rápidamente, elimina al tigre y asciende por la escalera. Recoge la Llave Indra en la parte superior y ve hacia el hueco de la esquina. Mata al tigre que se pavonea en esa zona y déjate caer. Usa la llave en la cerradura cercana a la verja y atraviésala hasta llegar a un campamento.

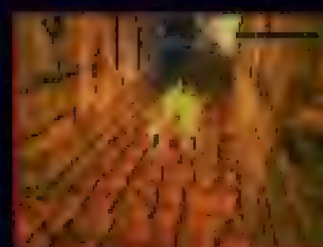
CAMPAMENTO BASO

Cuando Lara llega al campamento, se encuentra con un explorador británico, que había salvado la primera muestra de la Infada. Recuerda la que comentaba que no está muy enfermo. El explorador explica que dos de sus compañeros están dentro del templo y, tras esto, despiden a Lara para ir en su búsqueda.



RUINAS DEL TEMPLO

Atraviesa la entrada del tronco del árbol y dispara a las dos cobras. Si te muerden usa un botiquín como antídoto contra el veneno. Tira de la palanca justo más allá de la segunda cobra y déjate caer por el agujero que está justo detrás de ti. Arrástrate por el



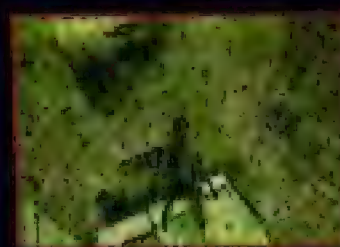
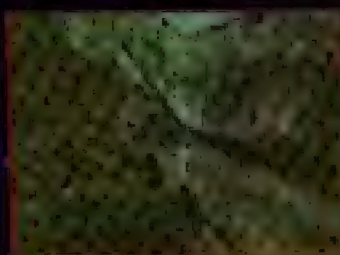


huevo y recoge un Botiquín Pequeño a tu izquierda. Ve a la derecha y mata a la cobra que hay en la esquina. Continúa por ahí y elimina a los dos monjes. Cuando subas ve a la izquierda y recoge las Bengalas y los Cartuchos de MP5 de lo más alto de la escalera. Colócate al lado del árbol cercano a la plataforma del centro del río. Salta mientras corres hacia la plataforma y agárrate, o te convertirás en comida para

pececitos. Realiza otro salto mientras corres para alcanzar la otra orilla del río, asegurándote de caer en la parte poco profunda cercana al muro. Ve a la derecha y tira de la palanca. Regresa a lo largo del muro y déjale caer en el río desde el primer hueco. Nada rápidamente a través de la verja antes de que aparezcan las orcas y continúa por el pasadizo hasta el final. Elimina todos los monjes que encuentres por aquí, y sube al bloque más lejano en la parte inferior del derrumbamiento. Salta al borde que hay sobre ti y cruza

el derrumbamiento desde allí.

Camina por el borde limpiando de monjes tu camino. Recoge el Cristal de Guardar-Partida tras atravesar el corto pasadizo. Ahora estarás sobre el río, cerca del pontón de comienzo de nivel. Salta sobre la rama que sobresale del río y, después, salta



corriendo sobre el borde cercano a la cascada. Salta sobre el borde que hay debajo de la cascada y recoge un Botiquín Pequeño que está en la base del árbol. Sube al escalón de la roca y camina atravesando la otra cascada. Déjale caer desde el borde que tienes detrás y agárrate al saliente de la cascada, de forma que puedas moverte hacia la derecha. Sube y recoge los Cartuchos de Escopeta, tras lo que tendrás que arrastrarte hasta el final del hueco. Salta corriendo hacia el saliente verde y mata al mono. Arrástrate por el hueco, manteniéndote a la izquierda para esquivar a la cobra. Mátala y deslízate por la pendiente que cruza el pasadizo, eliminando a otra cobra que encontrarás por el camino. Ve hacia el bloque de la derecha de la estatua y tira de él para revelar un estrecho hueco. Guarda tu partida y arrástrate por el hueco para



encontrarle con el primer jefe del juego, una estatua de la diosa hindú Shiva.

SHIVA

Una estatua de Shiva tomará vida en cuanto entres en la sala. La diosa tiene seis brazos y seis afiladas espadas. La "diosa de la destrucción" es, para ser sinceros, un poco molesta ya que no puedes quedarte atrás y dispararla como un loco, porque empujará sus espadas para formar un escudo al más puro estilo "Batman". Necesitas mantenerla en movimiento, corriendo y saltando para esquivar sus golpes, y sólo puedes hacerla daño cuando tenga sus defensas bajas, o intentando dispararla desde detrás. Hay un agujero en el suelo que puedes usar para tomarte un respiro durante la lucha. Si tu energía está baja, utiliza un botiquín para reponerla completamente. Cuando sea derrotada, Shiva volverá a ser de piedra, permitiéndote continuar.

Recoge el Cristal de Salvar-Partida, si todavía no lo tenías, y déjate caer por el agujero del centro de la sala.



Tira de la palanca para abrir la entrada de arriba y vuelve a subir. Baja por el pasadizo ahora abierto, y cuando llegues al barro mantente contra la pared que está a mano izquierda. Deberías llegar al otro lado sin perder energía. Sube por la pendiente de forma que puedas saltar corriendo para alcanzar el saliente sobre la entrada. Tras esto, mata al mono y tira de la palanca que hay al final. Comprueba tu buena salud y corre atravesando la entrada. Salta sobre la cuchilla móvil y sigue corriendo para esquivar los muros con pinchos. Elimina a los monjes y tira de la palanca de la parte más lejana de la sala para abrir la verja de arriba. Utiliza el bloque de la parte inferior del pilar de la derecha de la sala para alcanzar la verja. Salta al agua y tira de la palanca. Llena tus pulmones completamente de aire y sumérgete atravesando la verja. Cuando el pasadizo se abra, tira de las dos palancas de los lados. Regresa por el pasadizo y sube inmediatamente a la superficie. Ahora estarás en un recordatorio. Recoge el Cristal de Guardar-Partida del otro lado del estanque, y tira de las tres palancas submarinas de los laterales de la misma. Sube y verás como el fuego "ilumina" ciertas plataformas invisibles. Salta sobre ellas para alcanzar la palanca del saliente que hay sobre el estanque. Tira de ella y déjate caer para poder atravesar corriendo la verja cercana a la estatua antes de que se cierre. Si se cierra, tendrás que volver a tirar de la





palanca. Ve a la derecha y enciende una bengala. Encontrarás una palanca en la parte izquierda del túnel. Guarda la partida en este punto, porque lo siguiente no será fácil.

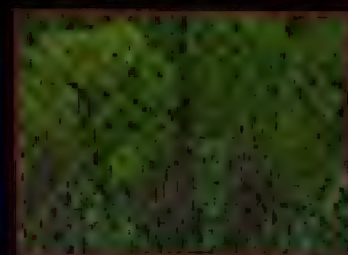
Tira de la palanca y esprinta hacia la izquierda, para coger rápidamente la Llave de Ganesha y regresar esprintando a través de la entrada, para mayor seguridad. Una vez pases el muro, vuelve y recoge un Botiquín Pequeño y algunos Cartuchos de Escopeta. De vuelta en el rectador, verás que ahora el estanque está lleno de barro denso. Vadéalo, manteniéndote muy cerca de la parte derecha de la sala. Sube por la pendiente, entra al



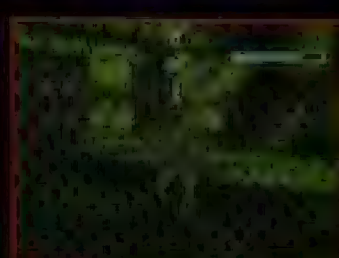
pasadizo de la derecha y sube los escalones. Recoge las Bengalas de la izquierda. Cuando subas las escaleras desde aquí, una roca comenzará a rodar. Cuando lo haga, corre hacia atrás y taca abajo para cubrirte. En la parte superior te encontrarás con dos entradas. Coge el pasadizo de la derecha, la ruta fácil, mata al mono y tira de la palanca para abrir la verja. Mata a los dos monos y recoge el Cristal de Guardar Partida. Déjate caer por el agujero agarrándote al borde. Baja hasta el fondo y déjate caer en la sala de abajo (aquí fue donde te encontraste con Shiva). Utiliza la Llave de Ganesha en la cerradura de la derecha de la gran verja.



Sube hasta el saliente que hay detrás (donde estaba el Cristal de Salvar Partida) y tira de las dos palancas. Atraviesa la verja pequeña a la izquierda de la verja principal y sigue el camino hasta el final. Cruza la siguiente sala, hasta llegar a la zona con las estatuas que escupen fuego. Tira de la palanca de la parte más lejana y nada a través de la verja inferior. Mantente en un lado para evitar las flechas envenenadas que vienen hacia ti. Espera a que las baldosas caigan al agua y entra en la siguiente sección. Ve a la derecha y recoge el Botiquín Pequeño del saliente. Nado hasta el lado más lejano y sube al pequeño saliente. Trepa por el muro y salta hacia atrás sobre el borde que tienes a tu espalda. Utiliza un salto corriendo para alcanzar el borde de la izquierda. Salta sobre el borde que está al lado de éste y agárrate al muro que tienes detrás. Sube hasta arriba y salta hacia la plataforma que está sobre el primer muro por el que subiste. Desde aquí, salta y agárrate al borde cercano a la cobra. Muévete a la izquierda, sácale y mata a la cobra. Salta



sobre el borde que hay tras ella y, después, sobre la entrada. Déjate caer rápidamente y agarra el borde para evitar la roca que rueda saliendo por la entrada. Esquiva las flechas y cuchillas, y salta corriendo para alcanzar el Cristal de Salvar Partida. Hay un bloque en la esquina derecha más lejana de la sala que debes empujar hacia el muro. Hay otro bloque a tu derecha que también debes empujar hasta donde puedas. Da la vuelta y empuja el primer y tercer bloques de la derecha hasta el muro. Mueve el segundo bloque hacia cualquier lado y descubrirás una palanca. Tira de ella, dale la vuelta, y ve a la izquierda. Baja rápidamente por la pendiente por la derecha para esquivar las rocas. Mantente a la izquierda y salta sobre los pinchos para caer en la entrada. Salta al lago, manteniéndote en el lado derecho para caer al agua. Regresa por el nivel hasta que encuentres un pequeño estanque con una palanca submarina. Tira de ella y recoge la segunda Llave de Ganesha de detrás de la verja.



Vuelve hasta la gran verja y utiliza esta llave para abrirla. Salta el hueco y sube rápidamente por el muro hasta alcanzar la entrada, para evitar el techo con pinchos que desciende. En la parte de arriba, elimina a los monos y recoge el Cristal de Guardar Partida. Por cierto, éste es un buen sitio para





guardarla. Ve al lado opuesto de la sala y verás unos escalones largos y pequeños. A la izquierda hay un bloque móvil del que tendrás que tirar para poder alcanzar la plataforma del otro lado de la sala. Tira de las dos palancas y salta hacia abajo. Corre hasta pasar la verja, pero no entres, ya que dos piedras saldrán rodando.

Las Dos Shivas

Atraviesa la verja y esprinta hacia abajo para esquivar el fuego que aparece cuando ésta se cierra. Ahora tendrás que luchar contra otra Shiva. Cuando la elimines, examina el cuerpo y encontrarás una Cimitarra. Sube al saliente

enfrente de la gran verja y coloca la Cimitarra en la mano de la estatua.

Otra Shiva volverá a la vida. Tras eliminarla, conseguirás otra Cimitarra. Una vez que las dos Cimitarras están colocadas sobre las manos de las estatuas, la verja se abrirá.

Las Tres Llaves de Ganesha

Para por la verja y continúa hasta que llegues a una gran sala con un cadáver flotando. Otra Shiva te atacará aquí. Tras derrotarla podrás recoger la Llave de Ganesha del cadáver del centro. También encontrarás Bengalas en el cuerpo que hay en el

muro. Deberías encontrar otra sección cercana con un Cristal de Guardar Partida. Usa la llave en la cerradura que tienes más cerca y salta al agujero inundado que hay detrás de ti. Nada por cualquiera de los laterales del muro con pinchos y tira de las dos palancas para detener el flujo de agua.

Regresa nadando hacia el agujero y recoge la segunda Llave de Ganesha, tras lo que puedes volver a la superficie. Utiliza la llave en la segunda cerradura y regresa a la sala principal. Aproximate a la pequeña verja cercana al agujero del suelo y éste se abrirá. Enciende un bengala y corre hacia dentro para tirar de las dos palancas. Rápidamente, déjate caer por el agujero, recoge la tercera Llave de Ganesha y sal de allí. Mete la llave en la cerradura final y sube por las escalera que tienes detrás. Corre por el pasadizo hasta que veas a un hombre en una balca.

Tony

La 6.ª etapa termina de una manera sencilla. Te ataca un hombre llamado Tony. Tras derrotarlo encontrarás un mono. Corre hasta salir al mundo exterior. Cuando no hay más enemigos de por medio es bastante fácil y deberás estar atento a los ataques de los monos. Cuando el primer pelotazo acierte, la vida se recupera. Cuando corras de nuevo al interior.

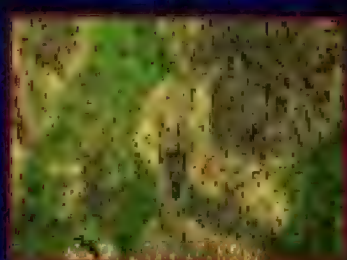
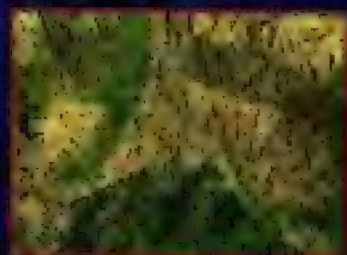


El Río Ganges

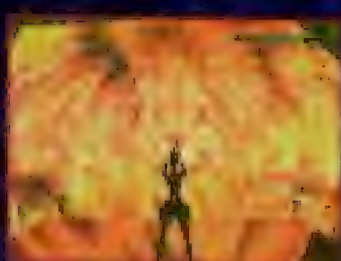
Corre y salta sobre la Moto Quad. Conduce por la orilla del río y encontrarás una rampa de hierba. Dirígete hacia ella



de forma que puedas cruzar el río y aterrizar en la cueva. Sigue conduciendo por la cueva, acelerando cuando tengas que saltar. Bájate de ella cuando llegues hasta una verja cerrada con llave, y salta hacia atrás, en dirección al último hueco. A la derecha verás un entrada. Salta hasta que consigas alcanzarla y elimina a las dos cobras de los troncos. Déjate caer por el segundo agujero y mata a los dos monos, para después abrir la verja pulsando el interruptor. Regresa y vuelve a montarte sobre la moto. Continúa con ella, recoge el Cristal de Guardar Partida y gira a la derecha. Justo después del gran salto, tendrás que girar bruscamente a la derecha. Al final, déjate caer por el barranco de la izquierda. Usa el Turbo para cruzar el hueco al final del barranco. Continúa hacia arriba, ascendiendo por



el estrecho saliente del lateral del acantilado. Pégate al borde lo más que puedas hasta que llegues a un pequeño hueco. Sáltalo y párate en el siguiente saliente. Desde aquí, tendrás que utilizar el Turbo para alcanzar el lado más lejano del río. Salva tu progreso y ve a la derecha, recogiendo el Cristal de Guardar Partida según avanzas. Utiliza el Turbo para saltar otra vez al otro lado del río y gira a la derecha. Baja





hasta el fondo, gira a la derecha y recoge el Cristal de Guardar Partida del final. Elimina a los monjes que aparezcan y bájate de la moto. Sigue la ruta que lleva a una cascada. Aquí encontrarás algunos buitres. Salta al estanque de la parte inferior de la cascada y sube a la plataforma de su base. Salta a través de la cascada y sigue el camino hasta el final.

DEMOSTRACIÓN DE GIMNASTIA

Quedará impresionar a tu familia y amigos con esta pequeña belleza? Bueno, aquí sí, pero si que importa. Cuando estés colgando del borde de un saliente de una plataforma, mantén pulsado R1 mientras pulsas arriba y realizarás una perfecta vuelta para ponerte de pie sobre el borde.



CUEVAS DE KALIYA

La primera parte de este nivel es un laberinto. ¡Sigue atentamente estas instrucciones o te perderás! Desde el principio, coge la ruta que tienes a mano izquierda. Sigue hacia la izquierda y gira a la derecha en la primera bifurcación. Cuando tengas que arrastrarte, ve a la izquierda, gafea a través del agujero de la derecha y recoge los Cargadores



de Uzi de la derecha. Déjate caer por el agujero cueste y corre hasta el final. Arrástrate por el agujero de la derecha y ve a la izquierda. Dirígete a la derecha, después a la izquierda, y otra vez a la derecha, atravesando el hueco. Coge la segunda a la derecha y déjate caer por los escalones. Continúa hasta que encuentres un Cristal de Guardar Partida. Archiva tu progreso antes de intentar cogerlo. Déjate caer por el hueco de tu espalda y agárrate al borde. Sueltate para caer en el foso inferior y te verás rodeado de cobras. Agáchate y gira para encararte con las dos cobras cercanas a la pendiente del

muro. Mientras continúas agachado, saca tus armas y elimina a esas dos. Una vez hecho esto, muévete hacia los cuerpos muertos y hacia dentro para mayor seguridad. Ponte de pie y elimina otras dos serpientes. Camina hacia el otro final de la sala manteniéndote en el lateral, y mata a las dos cobras siguientes sin pasar por la parte estrecha de la sala. Ponte de pie en la parte estrecha y una roca

comenzará a rodar desde atrás. Salta hacia atrás para esquivarla, elimina al resto de las serpientes y entra en el túnel del final. Arrástrate hacia la derecha, recoge el



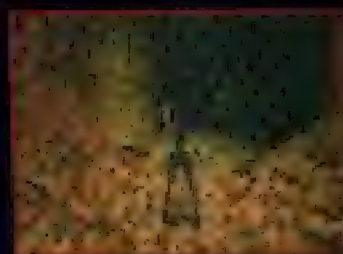
Cristal de Guardar Partida y salva la partida aquí mismo. Deslízate hacia abajo por la pendiente para encontrarte con el extraño de la balsa que viste antes, ¡y comprobarás que no está de muy buen humor!

ENFRENTÁNDOTE A TONY

Cuando entras por primera vez en la sala, te encontrarás rodeado de agua, pero esto cambiará enseguida cuando Tony la convierta en lava. Dispara unas cuantas ráfagas mientras está ocupado con esto, antes de que comience a atacar. Ahora comenzará a lanzar bolas de fuego hacia arriba, que explotarán sobre ti. Si las llamas te tocan, te incendiarás y morirás de una forma horrible. También debes que evitar caer en la lava, ya que la muerte que te espera allí es igualmente horrorosa.

La mejor forma de atacarle es no parar de dispararle, mientras que saltas a la plataforma de la izquierda, cuando comienza a soltar bolas de fuego. Rueda un poco y espera unos instantes para volver a la primera plataforma. Continúa disparando y moviéndote entre las plataformas para evitar el fuego. Tony no es especialmente fuerte y pronto te desharás de él.

Cuando hayas eliminado al



jefe, recoge los Bolíquines Pequeños, el Lanzagranadas y las Granadas de las plataformas que hay alrededor del borde de la sala. Recoge la Piedra Infada del centro para terminar con tu aventura indú.

DR. WILLARD

Cuando Lara abandona el templo, el Dr. Willard se apresura en su laboratorio. La invita a subir a bordo y hará preguntas. El doctor le explica la historia de la Piedra Infada y le cuenta que hay que encontrar tres piezas más. Lara está de acuerdo en buscarlas y revela que planea ir a donde se dirigirá primero.



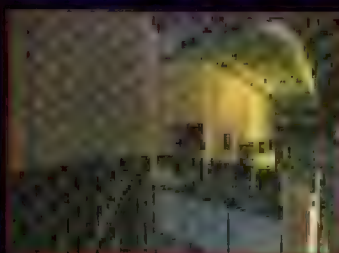
TÚ ELIGES

En este momento, tú decides qué aventura quieres comenzar eligiendo en el mapa la localización que prefieras. La primera que encontrarás a continuación es la que tiene lugar en Londres.

LONDRES

MUELLE DEL TAMESIS

Lara se encuentra a sí misma en los tejados de la zona del Muelle del Tamesis. Es de noche y está lloviendo, por lo que la visibilidad no es excelente.



Comienzas en una pasarela sobre un pequeño patio. Da la vuelta y déjate caer sobre el pequeño borde, justo debajo del final de la pasarela. Salta corriendo hasta el techo inclinado de enfrente y recoge el Botiquín Pequeño de la sección inferior. Desde aquí, agárrate al hueco del edificio y muévete todo a la derecha. Sube y dirígete a la izquierda. Salta sobre el saliente que tienes enfrente y va alrededor de la esquina.

Salta sobre el fuego, recoge los Cartuchos de Escopeta y regresa saltando hacia atrás. Vuelve a saltar hacia atrás y agárrate al borde sobre el fuego. Muévete hacia la derecha tanto como te sea posible y déjate caer en la esquina. Corre rápidamente hacia el pasadizo de abajo, lejos de las llamas.



Salta el hueco y camina hasta el final del pasadizo, recogiendo un Cristal de Guardar Partida en el camino. Déjate caer en la habitación inferior, elimina al guardia, pulsa el interruptor de la pared y dirígete a la entrada de enfrente.

Entra por el pasillo del final más lejano del recibidor y sumérgete en el estanque. Tira de la palanca, recoge el Botiquín Pequeño y los Cartuchos de Escopeta del centro. Sal del agua y regresa otra vez hasta la sala en la que pulsaste el interruptor.

Vuelve al recibidor y dirígete al primer pasadizo de la derecha. Entra en el agua y nada hasta el poco que hay debajo. Evita mientras nadas las hélices que se mueven lentamente, y sube a la superficie. Sal del agua, elimina al guardia y a continuación, a las dos ratas, cuando aparezcan. Arrástrate por el hueco de la derecha del

pasillo. Recoge el Botiquín Pequeño y déjate caer al final. Dale la vuelta y entra en la sala de enfrente donde encontrarás una máquina de soldar.

SALA DE LA MÁQUINA DE SOLDAR

Para esquivar la máquina de soldar, evitando ser electrocutado, debes comprobar constantemente dónde está.

Ve a la parte derecha del final de la sala, recoge el Cristal de Guardar Partida y enciende las luces con el interruptor. Ve al final opuesto de la habitación y encontrarás una pila de metal. Tira de la caja y después empujala hasta



la posición que muestra el diagrama. Esto provocará que un fusible se funda, permitiendo así el acceso a un botón superior. Sal de la sala y sube por el muro hasta llegar a lo más alto.

Pulsa el ahora accesible botón y elimina al guardia que aparecerá. Presiona el otro interruptor por tercera vez y baja otra vez hasta el pasillo más lejano. Nada a través del estanque y asciende por el otro pasillo de la izquierda. Nada atravesando el estanque siguiente (desconectando la alarma) y sal de él. Elimina al guardia y atraviesa la pequeña sala posterior. Pulsa el botón y regresa al ahora vacío estanque. Ve a la izquierda según entres en la sala de la pasarela. Salta hacia arriba, agárrate a la red, y balanceáte hacia el otro lado del estanque. Déjate caer sobre el borde y mata otras dos ratas. Sigue por el pasillo y recoge el Botiquín Grande y el Cristal de Guardar Partida. Salva tu partida y continúa.

Pasa la puerta y cae en el estanque. Sal de él, dispara al guardia y regresa a la sala del interruptor. Pulsa el botón final y alcanza el estanque de

la parte más lejana del recibidor. En el segundo estanque, bucea hacia abajo y nada a través del túnel del fondo hasta llegar a la catedral.

CATEDRAL

Búscalo entre los arcos sumergidos hasta encontrar un Botiquín Pequeño y unos Cartuchos de Escopeta. Sube por el final de la sala y elimina al guardia que te espera, recogiendo el Botiquín Pequeño que suelta. Corre bordeando la esquina y recoge el Cristal de Guardar Partida. Archiva tu progreso por si las moscas y sube por el muro, evitando caer sobre los pinchos de abajo.

En la parte superior, camina hacia el borde, teniendo cuidado con el alambre de espinas. Haz un salto normal para caer sobre el borde de la grúa. Desde aquí, realiza un salto corriendo para agarrarte al edificio de la derecha.

Sube por el tejado hasta alcanzar la cúpula de la catedral. Te encontrarás con dos guardias. Una vez los hayas despachado, atraviesa la cúpula y déjate caer sobre el tejado que ves al otro lado.

MUELLO DE PISTOLAS

Lara luchará con uno de esos matones en el laboratorio de la catedral. Tras una intensa y vertiginosa lucha, te interrogará para saber qué está pasando. Si mala gana, le confías que uno tal Miss Sofia Lee te ha contactado para matar gente.



Para orientarte en la Sala de la Máquina de Soldar debes seguir este diagrama.

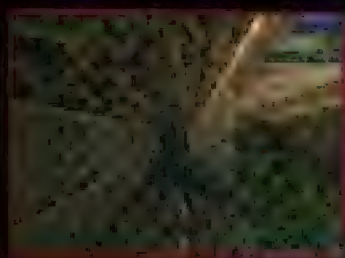




ALDWYCH

Vamos bajo tierra, a la estación de metro de Aldwych para ser exactos. El lugar está vacío y unos cuantos derrumbamientos han abierto algunas grietas en los túneles, aunque los trenes siguen activos en esta zona.

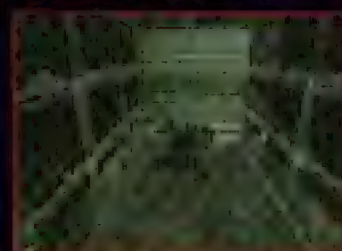
Cuando te deslices hacia abajo, al principio del nivel, tendrás que agarrarte al tercer borde y subir para seguir manteniendo la Escopeta. Salta sobre las oscuras aguas de abajo y sube hasta la caja de escalera. En la parte superior del tercer tramo de escaleras, verás un Cristal de Guardar Partida detrás de una barrera a la



derecha. Dispara a la barrera para romperla y acceder al cristal. Desde aquí, sube hasta la parte superior del muro. Directamente frente a ti podrás ver un hueco móvil del que podrás tirar hacia ti. Da la vuelta a la otra parte de la sala y elimina al tipo de las llaves. Recoge los Cargadores de Uzi, los Cartuchos de Escopeta y los Bengalas y déjate caer por el agujero hacia el piso inferior. Elimina al tipo que sujeta la antorcha y salta hacia abajo. Salta sobre la cabina cercana a la loquilla y sube. Cuando llegues a la oficina, coge la Llave de Mantenimiento y el Botiquín Grande. Pulsa el botón y vete.

A la izquierda de esta zona hay dos escaleras mecánicas. Coge la de la derecha y salta sobre las tras del fondo. Atraviesa el arco y elimina al hombre y al perro que encontrarás.

Dirígete a la derecha, a lo largo del andén, y utiliza la Llave de Mantenimiento para abrir la puerta del final. Entra y enciende las luces. Recoge el Botiquín Pequeño y los Cargadores de Uzi y regresa hasta el otro final del andén. Recoge el Viejo Periquete, vuelve a pasar por el arco y déjate caer sobre la vía. Espónta hacia abajo por el túnel de la izquierda, el de color azul, y entra por la apertura de la derecha antes que el tren te alcance. Elimina a los dos hombres de aquí y súbete al cajón que tienes enfrente. Dale la vuelta y ve a la esquina, donde encontrarás un Cristal de Guardar Partida. Salta hacia atrás y elimina al perro que acaba de aparecer. Salta sobre el cajón de la esquina que tienes enfrente, salta corriendo sobre el cajón de tu izquierda y sube. Salta hacia atrás sobre la pequeña pendiente y, mientras te deslizas, salta para agarrarte al muro que hay sobre ti. Sube y salta hacia atrás cuando estés cerca de su parte más alta. Salta sobre el cajón que tienes detrás y elimínalo al chica mala que aparece, para encontrar un Botiquín Pequeño en el cuerpo. Salta hacia el pequeño borde de la izquierda de la sala y, después, salta corriendo sobre la parte más lejana para recoger la Uzi. Déjate caer y vuelve a subir hacia atrás como antes. Salta hacia arriba y adelante desde el cajón, de forma que puedas balancearte girando la esquina. Déjate caer al final y salta sobre los escalones al final de la pendiente. Guarda la partida aquí mismo.



SALA DE LA BARRENA

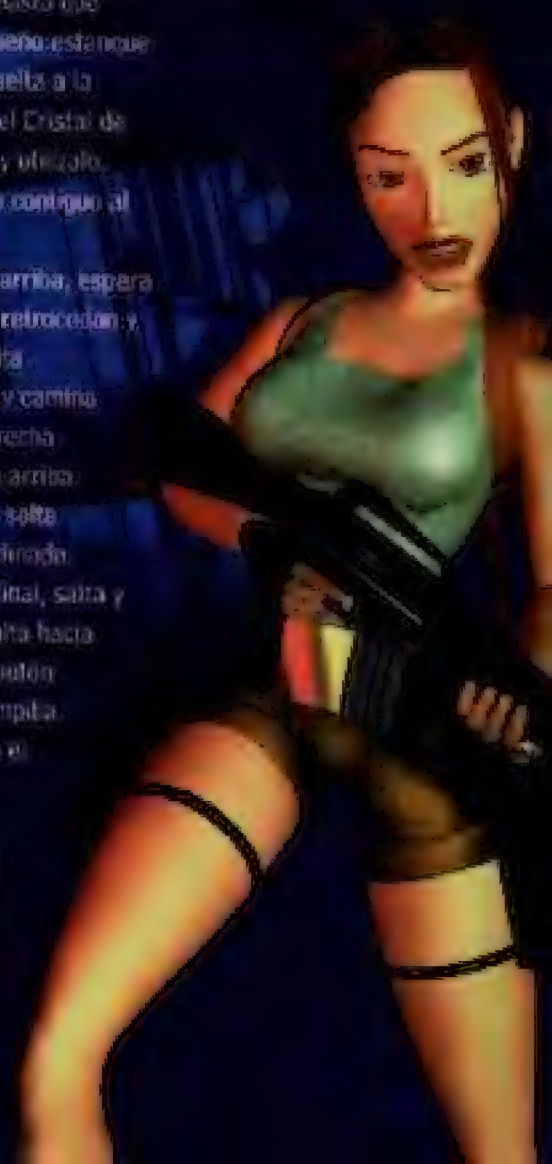
Salta hacia atrás sobre la pendiente y agárrate al borde; suéltate y agárrate al hueco inferior. Rápidamente, salta lateralmente a la izquierda cuando aterrices sobre el saliente, antes de que desaparezca. Cuando lo haga, agárrate al borde de la pendiente de abajo. Déjate caer y agárrate dos veces más, y sube hasta la apertura con el Cristal de Guardar Partida. Recoge el cristal y no lo olvides por MPS.

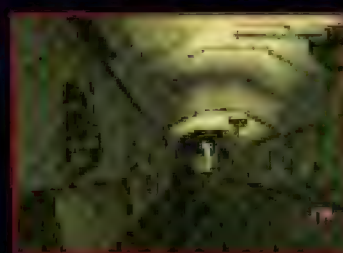
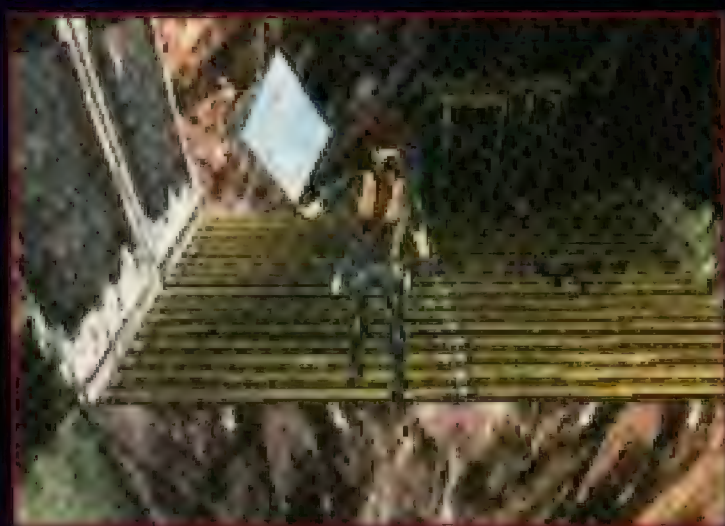
Deslízate hacia abajo por la corta pendiente hasta que alcances un pequeño estanque de agua. Da la vuelta a la esquina, recoge el Cristal de Guardar Partida y útilalo. Sube por el muro contiguo al estanque.

En la parte de arriba, espera a que las llamas retrocedan y rúndalo. Da la vuelta cuidadosamente y camina despacio a la derecha para saltar hacia arriba. Sube y, después, salta sobre la zona inclinado. Avanza hasta el final, salta y sube un poco. Salta hacia atrás y pulsa el botón para abrir la trampita. Salta atrás hasta el muro y sube. Cruza arrastrándote la parte superior para evitar las llamas.



recogiendo los Cargadores de Uzi según avanzas. Alcanza el otro lado y sigue el pasillo hasta el final. Déjate caer por el agujero hasta el andén inferior. Vuelve a bajar a la vía y dirígete por el túnel otro vez hasta la sala del cajón. Sube como antes, hasta que llegues al saliente, utilizando un salto hacia atrás desde el muro.





permanecen abiertas durante un corto periodo de tiempo. Pulsa el botón de la derecha y se te mostrará cómo se abren las dos puertas. Espera a que se cierren y vuelve a pulsarlas. Rueda rápidamente y corre por la pendiente de la derecha de Lara. Atravésala hasta la siguiente sala y entra por la puerta más lejana de la izquierda, antes de que se cierre. Si no lo consigues, vuelve hasta el interruptor e inténtalo de nuevo.

Una vez dentro, pulsa el interruptor y deslízate pendiente abajo. Ve a la derecha y otra vez hasta los dos interruptores.

Pulsa el interruptor de la derecha otra vez y, en esta ocasión, entra por la segunda puerta de la izquierda de la habitación. Salta a través de la trampilla y pulsa el interruptor. Déjale caer al final para volver otra vez a la sala de los dos interruptores. Esta vez, pulsa el interruptor de la izquierda y entra por la primera puerta de la izquierda. Dirígete a la izquierda y salta sobre el escalón. Balancéate cruzando el estanque y déjate caer para agarrarte al saliente. Recoge el Cristal de Guardar Partida,

los Cartuchos de Escopeta y, mucho más importante, la segunda llave de Salomón. Salta al agua y nada a través del pasaje submarino. Sal del agua y entra en la puerta de arriba. Elimina al thug que aparece y utiliza el Viejo Pernique en la tercera cabina para conseguir un filete. Baja por la escalera mecánica de la izquierda y elimina al bruto que hay en la pendiente. Dirígete al andén de la izquierda y mata a las ratas de la vía. Baja hacia el túnel y entra por la segunda puerta de la derecha para esquivar al tren. Desharte del tipo del balle y pulsa el botón de la pared. Vuelve a la vía y entra por la primera puerta para recoger un Cristal de Guardar Partida. Ve a la tercera puerta y nada atravesando el agua.

BOTONES Y PUERTAS

Pulsa el botón para abrir la primera puerta de la zona. Guarda tu partida aquí, ya que el siguiente paso va a ser bastante foso, por lo que será más fácil volver a cargar la partida y empezar de nuevo, en el caso de que te equivoques.

Coge la primera a la derecha y pulsa el interruptor del final. Regresa, gira a la derecha y pulsa el interruptor que hay cerca de los muros, justo al doblar la esquina. Regresa y coge la primera a la derecha atravesando la

puerta. Pulsa el interruptor a mano izquierda y atraviesa la puerta de tu espalda. Coge la segunda a la derecha y pulsa el interruptor. Atraviesa la puerta que tienes detrás y dirígete a la derecha. En el cruce siguiente, ve a la izquierda, y a la derecha en el de después.

Llega hasta el final, gira a la izquierda, pasa la valla y entra en la habitación del final. Guarda tu partida aquí.

Utiliza las dos Llaves de Salomón en las cerraduras para abrir la puerta bloqueada por los esquiotes. Ten cuidado con algunas secciones frágiles de suelo y recoge el Cristal de Guardar Partida. Ve hacia la puerta abierta y corre rápidamente para atravesar la zona de suelo oscuro y recoger el Mazo Masónico. Vuelve hacia la habitación principal, esquivando los pinchos y matando al perro. Pasa a través de la puerta abierta en la esquina más lejana y recoge las bengalas de la derecha según entras. Enciende una, salta al agua, nada hasta el final y sal de ella. Salta sobre la gran grieta, y agárrate a ella para poder ascender. Vuelve a saltar sobre el saliente y, desde allí, hacia arriba. Salta sobre la otra grieta y sube atravesando la barrera. Elimina a las ratas y pasa a la siguiente habitación. Mata al thug y dirígete hacia abajo y a la derecha. Utiliza el Mazo Masónico para abrir la puerta de la parte inferior de la escalera mecánica. Pulsa el botón y déjate caer por el agujero del exterior de la puerta. Dispara al thug que



Da la vuelta y toma nota de la trampilla abierta de la derecha. Ignórala de momento y balancéate, como antes, sobre la sala de la barrera. Sube a la parte de arriba de la barrera y salta hacia el hueco de la esquina. Coge la llave de

Salomón y sigue hasta el final del pasillo. Déjate caer a la zona inferior y otra vez al andén. Vuelve a la habitación del cuñon y entra por la trampilla. Gira la esquina y mata rápidamente al perro y al thug, antes de entrar por el pasillo del centro. Quédate de pie sobre la parte derecha del suelo y caerás al rompecabezas. Tira del bloque y súbete a él. Déjale caer por el otro lado, sigue el camino y sube a la derecha. Sigue hasta el final y dobla la esquina. Verás dos interruptores a la derecha.

SECCIÓN DE PUERTAS TEMPORIZADAS

Los dos interruptores abren puertas de una habitación cercana. Dichas puertas sólo



caer por la derecha y déjate caer por el hueco. Arrástrate y salta a través de la trampilla. Pulsa el botón desde el tren y déjate caer por la otra trampilla. Arrástrate por el hueco y entra por el primer pasillo a la derecha. Recoge el Botiquín y corre hasta el final.

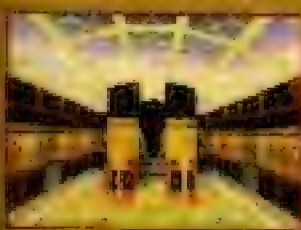
LOS MONSTRUOS DE GEORGIE

Lara está en una habitación iluminada por antorchas, en donde la coge por el brazo y la conduce hasta el líder. El líder te explica que él y sus compañeros son los resultados de experimentos fallidos de Miss Lane. Después pruebas los preparados que te proporcionan la inmortalidad, pero los pequeños de sus máquinas. El líder le dice a Lara que le ayudará si te hace el favor de conseguirles un líquido embalsamador del museo, que es lo que su piel se pudra. Lara, muy obediente, se compromete con esta extraña petición.



SALTO DEL CISNE

¿Conseguirás hacer la misma pirueta de Swan? Entonces, ¿por qué no usar el Salto del Cisne y conseguir cierta prestancia entre tus amigos? Solo tienes que mantener pulsado R1 y realizar un salto normal, con lo que conseguirás parecer un saltador profesional.



LA PUERTA DE LUD

Te encontrarás en la habitación de las antorchas encendidas donde hablaste con el jefe de la banda. Los Ingresos te atacarán aquí, así que no les desperdes. Sigue al miembro de la banda de la izquierda, que te llevará en la dirección correcta.

Sigue recto desde los estanques de agua y a través del pasillo. Recoge el Botiquín Grande y déjate la esquina. Salta por la parte izquierda del muro y salta hacia atrás, al muro que tienes a tu espalda, para recoger el Cristal de Salvar Partida, los Cartuchos de Escopeta y el Lanzacohetes que hay bajo ellos.

Continúa hacia arriba por el muro como has hecho antes, y entra por el hueco de la parte superior. Parate a mitad de camino y salta hacia la derecha. Recoge el Botiquín Pequeño y déjate caer a la sala de abajo. Elimina rápidamente al guardia y mueve el bloque de la izquierda tan lejos como te sea posible. Pulsa el botón para abrir la puerta y mata al guardia según entra.

Sal de la sala y coge el primer giro a la derecha.

SALA DE LAS PLATAFORMAS EGIPCIAS

Sube al escalón más alto que tienes delante de ti, y salta hacia el saliente frente a la puerta. Salta hacia arriba y entra en la habitación pequeña. Empuja el bloque para abrir la puerta y salta atravesando el techo. Regresa a la sala principal y déjate caer al suelo. Utilizando el escalón de la esquina, salta hasta el gran escalón que bloquea la puerta principal.

Sube al saliente que hay sobre ti y arrástrate por el hueco de la derecha.

Salta hacia arriba y sigue el pasillo hasta regresar al recibidor. Regresa a la habitación más lejana y tira del bloque del medio. Vuelve a entrar en la sala de la plataforma y sube sobre el escalón alto. Salta corriendo para agarrar las tabillas que hay detrás de ti, y recoge el Cristal de Salvar Partida de la izquierda. Déjate caer y suelto a hacer lo mismo, pero, esta vez, ve a la derecha y arrástrate por el hueco. Pulsa el interruptor y déjate caer para volver. Regresa sobre el escalón alto y sube hasta el saliente que tienes enfrente. Salta sobre el borde y pulsa



el interruptor. Ve al saliente que tienes debajo y salte por el muro y por la puerta que acabas de cerrar. Cuando llegues arriba, dirígete a la izquierda y déjate caer sobre el saliente. Guarda la partida antes de intentar las saltas que vienen a continuación.

Mira hacia fuera y salta corriendo sobre el saliente de la izquierda. Cuidadosamente, salta al agujero y da la vuelta hacia la izquierda. Recoge los Cartuchos de Escopeta y las Bengalas. Da la vuelta y salta cruzando el hueco. Da la vuelta a la esquina y párate. Salta hacia atrás sobre la pendiente y agárrate al borde. Sube, vuelve a saltar hacia atrás, gira en el aire y agárrate al saliente. Sube y pasa a través de la puerta. Deslízate hacia abajo y caerás una cierta distancia hasta llegar al agua que hay debajo. Nada a través del túnel, a favor de la corriente, hasta que llegues al final.

Sal del agua.

recoge los Arpones y vuelve al sumergido. Dirígete todo recto a lo largo del otro túnel y tira de la palanca del final. Vuelve un poco hacia atrás por el túnel, revisa la trampilla. Salta hacia arriba y pulsa el botón. Regresa al agua y atravesala la otra parte de la puerta justo a lo largo del túnel. Cuando alcances la siguiente zona, ve a la izquierda y sal del agua. Salta sobre los capones y elimina al guardia. Salta para cruzar el hueco, recoge la Llave de la Sala de Calderas del cuerpo del guardia, y los Arpones que hay sobre el cajón. Salta al agua y ve hacia la esquina izquierda más lejana. Salta hacia la entrada y, al final, a través del hueco a la derecha. Recoge el Cristal de Salvar Partida y utilízalo. Sal y sigue todo recto. Deslízate del guardia del final y salta al agua que hay debajo. Nada un poco dentro del túnel, esquivando los arpones, y espera a que se aproxime el buccador.





Vuelve a nadar hacia la superficie y sal del agua. Dispara al buceador cuando salga del túnel. Regresa al túnel submarino y nada hasta que te encuentres con un camuflado. Da la vuelta rápidamente y regresa con el camuflado persiguiéndote. Sal del agua al final y salta a la piscina desde la orilla.

ARCOS ACUÁTICOS

Regresa a través del túnel hasta la zona abierta. Nada a través del arco superior izquierdo del muro de la derecha y hacia arriba hasta la superficie (consulta el mapa). Si lo deseas, recoge la Unidad de Propulsión Acuática cerca del buceador muerto de la sala contigua. Vuelve a la sala principal y pasa por el arco

inferior izquierdo del muro de la izquierda. Tira de la palanca del final lejano y vuelve una vez más para coger aire. Sumérgete de nuevo en la sala principal y atraviesa el arco superior derecho del muro de la izquierda. Tira de la palanca del final y vuelve una vez más para coger aire. Regresa a la sala principal, pasa por el arco superior derecho del muro opuesto y recoge el Cristal de Guardar Partida. Cuando tires de la palanca de la esquina, liberarás a dos buceadores más. Guarda tu partida y vuelve a entrar en la sala principal. Dirígete al arco superior derecho del muro opuesto (salida 1). Atraviesa la trampilla de la derecha y nada hacia la lejana superficie.

Sal y salta al agua que hay

bajo el fuego. Tira de la palanca para apagarlo y vuelve a salir del agua. Salta corriendo hacia los salientes de la parte más lejana de la sala. Pasa a través del respiradero y encontrarás tres trileradores. Acércate al primero y corre bajo él cuando se eleve. Haz lo mismo con los otros dos y salta sobre el escalón. Corre hasta el final del camino y ponte mirando a la cascada. Salta corriendo para agarrarte a la malla que hay sobre ella. Balancéate hacia el hueco de la pared al lado de la cascada, suéltate y agárrate al hueco. Sube y utiliza la Llave de la Sala de Calderas en la cerradura. Pasa por la puerta, recoge el Cristal de Guardar Partida, y pulsa el botón. Salva tu partida y sal.

Bucea hasta regresar a la gran sala. Te encontrarás con algunos buceadores más y otro camuflado. Ya que el nivel del agua ha subido, si necesitas aire, físcalo tienes que regresar por el túnel por el que llegaste la primera vez a esta sala. Atraviesa el arco de color rojo (salida 2), frente al primer arco de salida (salida 1) y nada hasta arriba del todo. Sal del agua y recoge el Botiquín Grande, tras lo que tendrás que cruzar al otro lado del agua. Encara los rayos que se balancean y colócate contra el muro de la izquierda. Con un salto normal alcanzas el primer saliente cuando el rayo se mueva a la derecha, apáchate rápidamente para evitarlo. Colócate en el borde y salta corriendo hacia el otro saliente, teniendo cuidado de esquivar los rayos. Salta corriendo sobre el último saliente y, después, hacia el pasadizo del final.

Salta hacia arriba, al respiradero de la izquierda, según entras en el pasadizo. Sigue por el respiradero hasta

que llegues a un profundo pozo. Guarda tu partida y salta corriendo para agarrarte al hueco del lado opuesto del pozo. Déjate caer al hueco de más abajo y entra en él. Sigue el respiradero hasta el final, salta sobre el pozo y agárrate al hueco del otro lado. Entra y sigue el respiradero hasta que te encuentres con Miss Lee.

LARA SE ENFRENTA A SÓFIA

Cuando Lara sale del respiradero, encuentra a Sofía Lee sentada en su oficina. Sofía intenta convencerla para que se una a ella, pero Lara no parece estar interesada. Nuestra heroína le cuenta lo de los tipos de los experimentos fallidos que encontró anteriormente, y que está interesada en el artefacto que Sofía tiene en su poder. Sofía coge el artefacto y se va.



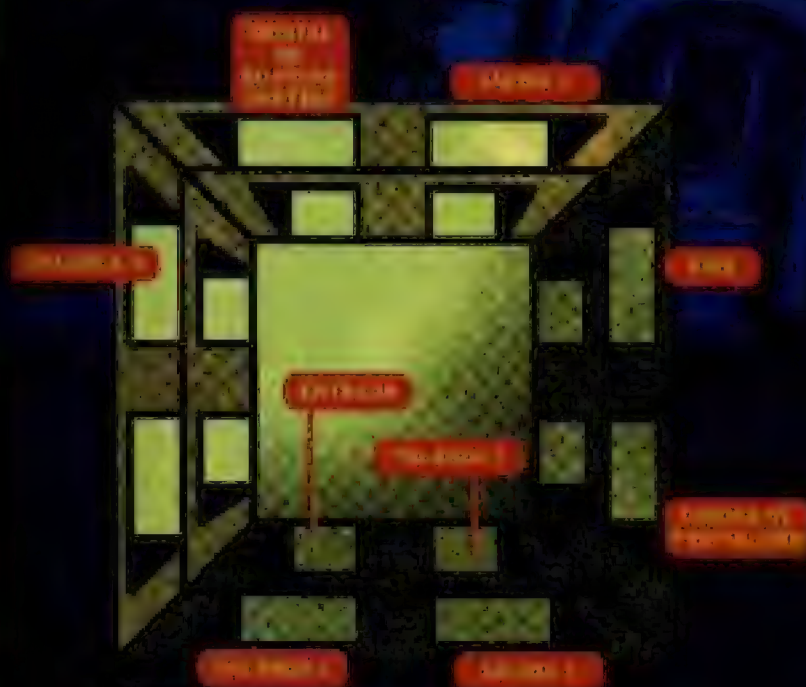
CIUDAD

Lara tiene que vencer a Sofía, pero las probabilidades se acentúan en su contra. Sofía tiene un tridente que esa como poderosa arma.

El nivel comienza contigo en su oficina. Pasa por la puerta

y verás a Sofía en otro edificio. No malgastes munición disparándole, ya que es invulnerable a tus balas.

Cuando entres por primera vez en la zona exterior, verás una rampa frente a ti. Sube al escalón de la parte superior. Balancéate hacia la siguiente plataforma sin perder de vista tu energía. Déjate caer al final y sube a la parte superior de la plataforma por la que te has balanceado. Ve a la derecha y pulsa el botón. Regresa, coge el Botiquín Pequeño y sube por la trampilla. Salta sobre el saliente y corre a la derecha, recogiendo otro Botiquín Pequeño según avanzas. Salta, agárrate al muro y después sube por él. Arrástrate por el hueco y ponte de pie. Dale la vuelta y salta hacia el saliente. Salta corriendo en línea recta para caer sobre la plataforma que hay más adelante. Dispara a la caja de fusibles de la pared para electrificar el puente metálico y matar a Sofía. NO CRUCES el puente. En lugar de eso, salta corriendo sobre el hueco para volver hasta el otro saliente. Desde aquí, salta al otro edificio, ve a la izquierda por el camino y hacia arriba en el primer escalón. Sube, dirígete hacia la derecha, sigue el camino de hormigón, salta hacia abajo y encontrarás un interruptor. Empújalo para apagar la electricidad. Recoge el Ojo de Isis del puente



Seguendo este mapa te será más fácil orientarte en el laberinto de los arcos acuáticos. Suerte.

NEVADA

DESIERTO DE NEVADA

El seco y poco poblado desierto es el primer escenario de la visita de Lara a Nevada. El fondo paisaje es el hogar de muchos criadores de vacas, todos descendiendo ferozmente un pequeño río de carne a costa de nuestra heroína.

Tras deslizarte hacia abajo por la pendiente, llegarás a una zona de un pequeño cañón. Camina hacia delante y serás atacado por dos buitres. Elimínalos, pero no te alejes demasiado ya que hay una serpiente de cascabel cerca de los arbustos. Mátala, gira a la derecha, dispara a la segunda serpiente y recoge los Cohetes. Regresa y rodea hacia la derecha, pasa el agua y entra en la cueva. Entra por el pasillo del final y empuja el bloque. Recoge los Cartuchos de Escopeta y sube los escalones. Deslízate hacia abajo por la pendiente y salta casi al final para alcanzar el saliente de enfrente. Salta corriendo el siguiente hueco y salta a la derecha. Dirígete a la derecha y, cuando salgas de

la cueva, verás a un Bombardero Stealth pasar sobre tu cabeza. Ve hasta el final y salta corriendo hacia el saliente de tu derecha. Continúa hasta el final y elimina a la serpiente de cascabel del arbusto. Salta cruzando los salientes hasta que llegues al final. Corre y gira a la derecha, donde encontrarás un Botiquín Grande. Muévete hacia atrás y

parate en la parte más alta del saliente. Salta corriendo hacia la sección ociosa de la mitad de la zona y agárrate al borde. Sube y camina hasta llegar a un pozo inundado. Salta dentro y nada atravesando el túnel. Sal del agua al final y corre atravesando el barranco lleno de agua. Salta al agua de abajo y recoge los Cargadores de Ur y los Bengalas que hay en el lecho del río. Sal directamente debajo del saliente desde el que entraste a esta zona y salta a la derecha. Salta corriendo para cruzar el río. No intentes agarrarte; no lo conseguirás. Salta hacia el saliente de la derecha y recoge los Cartuchos de Escopeta que hay detrás del pilar. Vuelve a cruzar el río con un salto corriendo y supe por el muro hasta llegar al primer saliente.

Salta corriendo hacia el pequeño saliente de la derecha y útila un salto normal para alcanzar el saliente contiguo. Ten cuidado

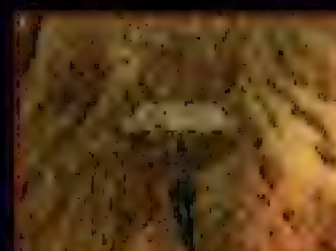


con los buitres que están esquivando para atacarte. Salta corriendo al siguiente saliente y llega hasta el final.

Sube saltando por los dos escalones, y salta corriendo hacia el saliente que tienes detrás. Recoge los Cargadores de Ur y déjale caer al saliente de abajo. Salta corriendo desde el escalón más alto y agárrate al saliente de enfrente. Sube y dirígete hacia la izquierda para saltar sobre el saliente cercano al arbusto. Con cuidado, sube y dispara a la serpiente de cascabel del otro lado del arbusto.

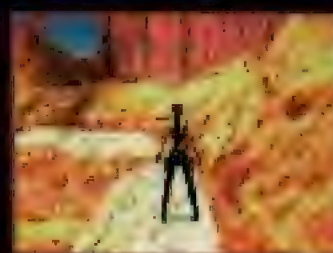


Salta sobre el saliente que hay a la vuelta de la esquina y observa como pasan dos bombarderos más. Salta hacia atrás desde el borde mirando hacia fuera, y agárrate a él. Déjale caer hacia el hueco de abajo y muévete hacia la izquierda para poder subir. Balanceate desde aquí para quedarte de frente a la roca que encaras a tu derecha. Déjale caer y agárrate al muro. Sube hacia la izquierda y hacia arriba al saliente que tienes encima. Recoge el Cristal de Canchales Partida y guarda la partida.

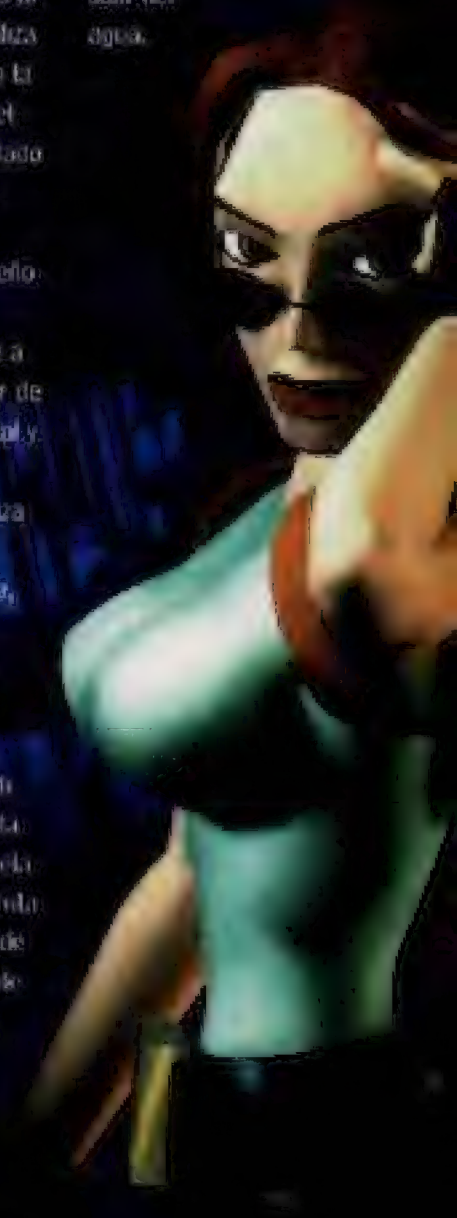


Recoge el Botiquín Pequeño en la cueva y observa que hay un pistón. Vuelve fuera y salta sobre la pendiente de la derecha del saliente. Cuando te deslices hacia abajo, agárrate al borde. Desciende y déjale caer para alcanzar la entrada que tienes debajo. Salta, agárrate al muro cercano a la cascada, y sube hasta lo más alto, para realizar un salto hacia atrás al saliente de tu espalda. Realiza un salto normal, agárrate a la plataforma que hay sobre el río, deslízate hacia el otro lado y salta al saliente que hay justo frente a ti.

Recoge el Botiquín Pequeño y agárrate a la grieta, de forma que puedas moverte a la derecha, hacia el interior de la cueva. Déjale caer al final y salta hacia atrás sobre el saliente de tu espalda. Cruza los salientes saltando y corriendo, entrando al agua, hasta que llegues a la esquina. Dobbla hacia la zona alejada de la gran rueda de agua y mata al ingeniero que corre hacia ti. Asciende por el lateral de la rueda y cae por la parte de la parte superior. Esta polea te llevará a una presa donde serás atacado por un par de buitres y una serpiente de cascabel. Sumérgete en el estanque que está al pie de la presa y tira de la palanca de la espina.



Dobla, al revés la viga y tira de otra palanca. Sigue el pasadizo y tira de una tercera palanca antes de salir del agua.





puerta. Elimina al tipo que encuentras aquí y golpea el interruptor para desactivar la valla electrificada. Regresa a la moto quad y conócela hacia la verja principal. Abre la verja y dirígete hacia la cueva de la izquierda. Parate en el otro lado y, utilizando el turbo, sube por la roca de forma que puedas saltar sobre la valla.

DETENIDA

Por desgracia, Lara no consigue superar la valla. Las ruedas de la moto quad se enganchan en ella, lo que hace que salga volando por encima del vallado. Cuando aterrizas, chocas contra las pletinas, quedándote inconsciente. Una pareja de policías militares la descubren y la llevan a una celda de seguridad.



COMPLEJO DE ALTA SEGURIDAD

Tras intentar introducirse en el complejo, Lara se encuentra a sí misma encerrada en una celda y con todos sus objetos confiscados. El primer objetivo es conseguir salir de allí.

Salta al saliente de la ventana y un Policía Militar entrará por la puerta. Corre



por delante de él para poder salir. Pulsa los interruptores de la izquierda para abrir las otras celdas y libera a los prisioneros, que se encargarán del Policía por ti. Cruza el puente y libera a más prisioneros. Entra en la celda del final del pasillo, salta sobre la apertura que hay sobre el lavabo, y empuja el bloque hacia delante.

Arrastrate atravesando el hueco que aparece a la izquierda y empuja el siguiente bloque hacia delante. Empuja ahora el bloque de la derecha para desvelar un saliente sobre ti. Sigue el camino hasta el final, teniendo cuidado al atravesar el alambrado de espinas. Dale al interruptor del final y salta sobre el saliente de la izquierda. Déjate caer y agárrate al borde de forma que te quedes colgando sobre la trampilla abierta. Desciende por la escalera y dirígete hacia la izquierda y hacia abajo. Déjate caer hacia

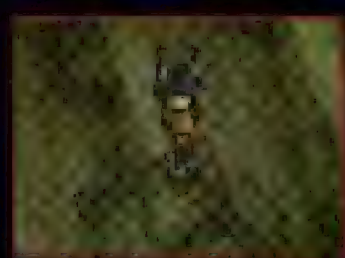
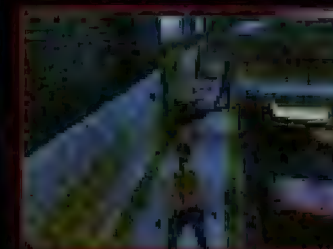
la entrada y sigue el pasadizo hasta que caigas a través de una trampilla.

Salta rápidamente hacia atrás y continúa. Déjate caer a través de la trampilla del final y golpea el interruptor de la zona de los ordenadores. Esto liberará a los prisioneros que se encargarán del Policía Militar que hay cerca.

Encuentra y registra el cuerpo y recoge la Tarjeta-Llave Tipo A. Utilízala para abrir la gran verja que permite el acceso a la Bahía D.

BAHÍA D

Ve recto y gira a la izquierda al final. Entra en la habitación tras pulsar el botón para abrir la puerta, y atraviesa la puerta de la esquina. En esta habitación, mueve el bloque de forma que puedas ascender hacia el techo (utiliza el mapa). Pulsa el interruptor y regresa a la habitación de abajo, que ahora estará inundada. Nada a través del otro agujero del techo, es de la esquina más lejana y sal del agua. Camina cuidadosamente hacia la luz y salta el hueco que hay sobre la piscina. Dirígete hacia el final más lejano y déjate caer por el



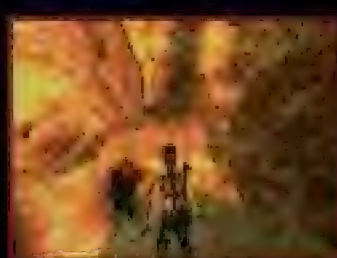
Dale un golpecito al interruptor del final y deslízate hacia abajo por la presa. Regresa a la rueda, desciende y atraviesa el pasadizo de la esquina. Mata al ingeniero, recoge el Detonador, y el Cristal de Guardar Partida, y salva tu progreso. ¿Te acuerdas del pistón? Si, bien que volver allí.

DINAMITANDO

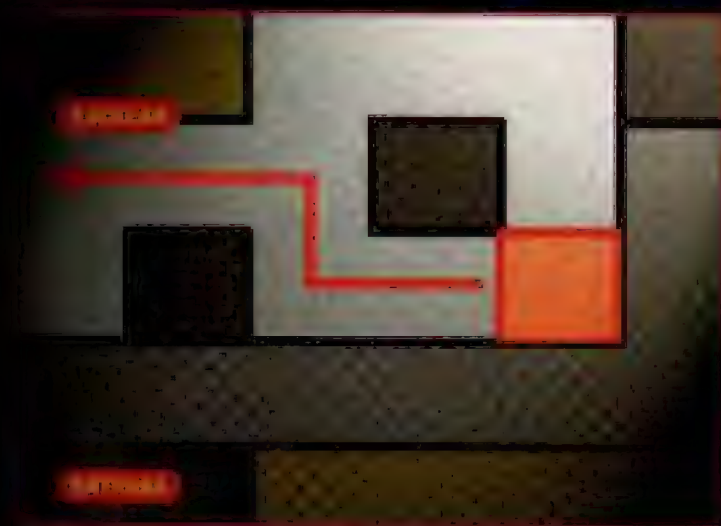
Utiliza el Detonador con el pistón para explotar la dinamita (TNT) de la cueva. Salta rápidamente hacia un lado para esquivar la roca que rueda sobre el pistón. Baja a la cueva y salta sobre la roca de la izquierda. Salta sobre el saliente de tu derecha y, después, salta corriendo sobre el saliente triangular que hay a tu espalda. Salta corriendo hacia la izquierda y vuelve a saltar hacia el hueco de arriba. Esto te llevará a la zona de los complejos.

LOS COMPLEJOS

Dirígete hacia abajo de la parte derecha del complejo y entra por el hueco en la roca. Sigue el pasadizo hasta que encuentres un hueco en el suelo. Salta sobre él



dirigiéndote al saliente superior para poder llegar al agua. Una vez sumergida, ve a la derecha, tira de la palanca y vuelve a salir. Regresa al complejo y dirígete a la cueva de la izquierda. Cuando alcances el otro lado, mata a los dos ingenieros, entra en la caballería de la derecha y pulsa el interruptor. Una vez más, dirígete al complejo y entra por el hueco de la roca. En esta ocasión, déjate caer por el hueco y entra en la zona del tanque de agua. Elimina a los dos ingenieros y sube por la parte del tanque. Nada a través de la puerta de la esquina y tira de la palanca. Dale la vuelta y regresa nadando hacia el tanque. Sal del agua y salta corriendo desde la puerta abierta hasta el complejo. Dirígete al edificio más lejano y subete a la Moto Quad. Aquí encontrarás algunos ingenieros. Conduce la moto hacia fuera del edificio y gira a la izquierda. Salta hasta el tejado del otro edificio y coge el Acceso al Generador. Vuelve y entra en el mismo edificio en el que acabas de estar en el tejado. Utiliza el Acceso al Generador en la cerradura y atraviesa la



Este pequeño esquema te ayudará a desplazar el bloque y colocarlo de manera que no te cierres el camino.

agüero. Pulsa el interruptor de la izquierda y regresa a la cocina. Déjate caer dentro y recoge el Botiquín Pequeño del saliente de enfrente. Abre la puerta y sal. Abre las dos puertas de aquí y regresa corriendo a la entrada de la Bahía D, para que los prisioneros puedan matar al Policía Militar. Recoge el Botiquín Pequeño de su cuerpo y regresa a la zona de la cocina. Entra por la puerta de color verde y pulsa el botón para levantar las cámaras de la cocina. Salva aquí la partida y sube a los ventiladores para recoger el Cristal de Guardar Partida.

Deslízate hacia el centro de la pendiente queienes a tu espalda, agórrate al borde, balanceate hacia la izquierda y déjate caer. Salta hacia arriba, dirígete hacia la escalera, sube y ve a la izquierda. Déjate caer sobre el saliente y un prisionero que está por encima de ti abrirá una trampilla. Sube por la escalera para llegar a la Bahía E.

BAHÍA E

Dirígete hacia la derecha cuando llegues al final del corredor, y sube por el muro hasta lo más alto. Espera a que el Policía Militar pase por la parte superior, antes de correr hacia arriba y a la derecha. Camina hasta pasar al cajón y gira a la izquierda. Déjate caer por los escalones y pulsa el botón. Sigue al prisionero y a su encargada del Policía.



Para que puedas recoger la Tarjeta-Llave Tipo B de su cuerpo. Abre la puerta que está a la derecha del cajón y recoge el Botiquín Pequeño y los Cargadores de Uzi. Pulsa el interruptor de la pared, sal y vuelve a pasar por donde el cajón. Dirígete a la derecha y baja por la escalera rodeando de la esquina.

Ve a la izquierda y abre la puerta del lado izquierdo para que dos prisioneros salgan corriendo y elimines al Policía Militar del patio exterior. Recoge el Pase de Seguridad Amarillo del cadáver del Policía y abre la puerta de la parte más lejana del patio. Sigue por el pasillo hasta que alcances una pendiente. Arrástrate a través del hueco y corre al interruptor del final para encender el sensor. Corre que que el Policía pase por la zona del láser para que este lo elimine. Esquiva el rayo y aléjate de la puerta hacia la antena del satélite.

BAHÍA C - ANTENA DEL SATELITE

Sube por los escalones y dirígete a la parte más lejana. Déjate caer sobre el pequeño saliente que hay bajo la pasarela y salta hacia la apertura de arriba.

Déjate caer en la sala de control y pulsa el botón para mover la antena. Sal de la sala y dirígete hacia la antena. Sube por ella y guarda tu



partida. Déjate caer al agua y sube a la superficie, con cuidado de no acercarte demasiado al agujero central. Sube al pequeño saliente y salta hacia la pendiente de tu derecha. Salta cruzando los salientes alrededor del borde, para poder alcanzar el segundo hueco de la parte más espesa.

Sigue el pasadizo y pulsa el interruptor del final. Regresa al agua, camufléate, y nada hasta atravesar el hueco de la piscina. Recoge el Botiquín Pequeño y arrástrate a través del vestíbulo oscuro del final. Ascóndete cuando el Policía Militar se vaya a la izquierda, y corre hacia la derecha.

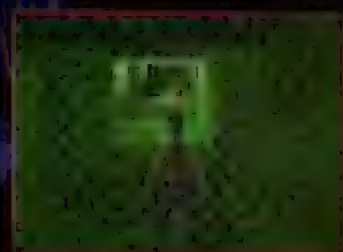
Pasa por la puerta y déjate caer. Sube por la escalera, dirígete hacia el lado de enfrente de la antena, y vuelve a subir por la escalera. Dirígete hacia la derecha, aprieta hasta el hueco cercano a la puerta, recoge el Pase de Seguridad Amarillo y

regresa a la antena para bajar por la primera escalera.

Sigue por el pasillo, lejos de la puerta, y utiliza el Pase de Seguridad Amarillo en la cerradura.

Regresa a la parte superior de la antena, y déjate caer al agua. Nada a través de la superficie central del fondo y recoge el Cristal de Guardar Partida. Abre la puerta del final, abriendo la pasarela. Recoge las Bombas y el Botiquín Pequeño y nada hacia la superficie esquivando los rayos láser.

Sal del agua, salta sobre los láser y entra por el siguiente pasadizo oculto. Arrástrate por el hueco para llegar a la siguiente zona.





BAHÍA DE CARGA

Salta sobre los cajones de la izquierda y encontrarás una puerta en el otro lado. Entra por ella y recoge el Botiquín Grande, las Pistolas y la Desert Eagle, con sus correspondientes cargadores. Vuelve a salir y descubrirás que un arma automática ha sido activada. Esquiva los rayos láser y regresa a la sala principal. Dirígete a la derecha, elimina a todos los Policias Militares que aparezcan, y recoge el Pase de Seguridad Azul que uno de ellos deja caer al morir.

Sube por la escalera hasta la parte superior de la pendiente y utiliza el pase en la unidad cercana a la esquina. Entra por la puerta y mata al Policía. Pula los botones de la pared y vuelve a bajar por la escalera. Elimina al Policía y al perro que aparecen cuando bajas por la pendiente. Salta sobre el cajón de la sala principal y sube al saliente que hay arriba. Agárrate a la malla de arriba, balanceate hacia el centro de la sala y, después, hacia la derecha. Sube a la zona superior y dispara al Policía. Recoge el Pase de Seguridad Amarillo que deja caer cuando muere, y el Cristal de Guardar Partida de la parte más lejana. Regresa a la habitación de abajo y utiliza el Pase

de Seguridad Amarillo para la abrir la gran verja. Dirígete a la siguiente zona y elimina al Policía del patio. Entra en el almacén, mata al Policía de aquí y métete en la parte trasera del camión.

ATAJANDO DE POLIZÓN

Cuando Lara investigue las cajas que hay en el camión, es interrumpida por dos hombres. Escóndase tras de un cajón grande, observe cómo los dos hombres se aproximan al camión y cuando la puerta. El camión se pone en marcha con Lara atrapada dentro. ¿Se distrajo? ¡El arma! ¡!

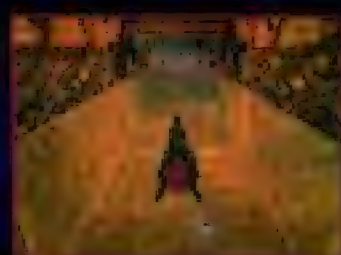
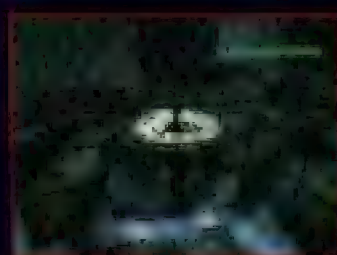


AREA 51

El área 51 es bien conocida por ser una base militar de alta seguridad que ha dado lugar a muchos rumores. Lara está a punto de descubrir si son ciertos o no.

Según sales del camión, sube al cajón de la izquierda y recoge un Botiquín Pequeño.

Prepárate para ser atacado por un Policía Militar. Dirígete a la izquierda y entra por la sala pequeña del final y recoge los Cargadores de MP5 y de Desert Eagle. Sal de la sala y pulsa el botón cercano a la esquina. Sube a través del hueco y dirígete a la derecha, esquivando el láser. Sube por la escalera y arrástrate a través del agujero. Elimina rápidamente al Policía de la derecha y, si los rayos láser se han activado, arrástrate bajo los tres primeros y ve hacia el pasadizo de la derecha. Si no están activos, dirígete hacia la entrada del final. Pasa a esta pequeña sala evitando los láser. Dispara al Policía que hay a lo lejos y entra en la sala de la derecha. Recoge los Arpones, los Cohetes y las Granadas. Vuelve al corredor y gira a la derecha. Dale al interruptor cercano a la verja y déjate caer por la puerta. Dispara al Policía de la zona de la izquierda. Recoge el Lanzagranadas del hueco que está justo a la izquierda de la trampilla, y déjate caer en el foso que rodea el edificio principal. Pula el interruptor y déjate caer por la trampilla de la esquina. Elimina al Policía y arrástrate por el hueco. Recoge los Cargadores de MP5 de la derecha y déjate caer por la trampilla. Elimina al Policía del pasillo, dirígete hacia el fondo azul y arrástrate por el hueco de la izquierda. Recoge el Botiquín Grande y continúa. Ve a la izquierda y dobla la esquina.



Elimina al Policía y pulsa el botón del final más lejano. Vuelve y ve a la izquierda. Las puertas que hay frente a ti se cerrarán y las que hay al otro lado se abrirán. Mata a los Policias y atraviesa las puertas del lado izquierdo. Dale al interruptor y ve hacia el otro lado. Arrástrate por el hueco y elimina al Policía según subes por la pendiente.

SILO DE MISILES

En el cruce, dirígete a la derecha y elimina al Policía del otro lado del gran misil. Déjate caer hacia abajo y sube por la escalera para recoger el Disco de Autorización de Códigos de su cuerpo. Regresa al cruce y coge la otra ruta. Dirígete hacia el lado más alejado de la sala esquivando los rayos láser verdes.

Utiliza el Disco de Autorización de Códigos en el ordenador de la derecha para elevar los misiles. Quédate sobre la cinta transportadora que hay debajo de los misiles y salta a la escalera que hay en la pared. Mata al Policía de la esquina lejana y acércate a él para recoger de su cuerpo la Llave de Acceso al Hangar. Regresa al gran misil y atraviesa el pasadizo de la parte inferior. Cruza el agujero del suelo y utiliza la Llave de Acceso al Hangar en la unidad que hay cerca de la esquina. Entra por la puerta y dispara al Policía.





de la izquierda antes de que alcances de tu presencia. Déjate caer donde estaba él y corre hacia la izquierda. Sube por la escalera y pulsa el botón de arriba. Baja y arrástrate por el rail, para después dirigirte al final. Sube por la escalera de la derecha y recoge la escopeta. Desde aquí, salta sobre el tren monorraíl. Camina hacia el frente y salta hacia el saliente de arriba. Detente al llegar a la segunda sección de suelo de resaca y guarda tu partida. Salta hacia arriba y balanceáte para cruzar. Asegurate de esquivar los láser y regresa cayendo al suelo. Déjate caer desde el final y salta sobre el rail eléctrico. Corre subiendo por la pendiente de la izquierda y elimina al Policía según vas hacia la parte superior. Salta cuidadosamente sobre los láser verdes y da la vuelta a la esquina. Salta sobre los cajones y entra por la puerta del otro lado.

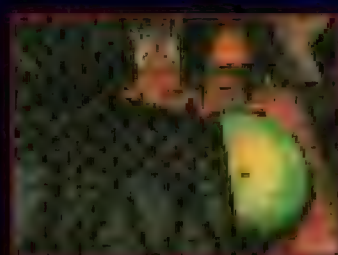


LAS PUERTAS DOBLES

Elimina rápidamente al Policía y sube hacia la mesa de control de la mitad de la sala. Salta hacia la pasarela de la izquierda y pulsa el botón para abrir la puerta. Tienes que hacer lo mismo al otro lado de la sala abrir la puerta que debes cruzar rápidamente. La primera vez que pulses cada botón, un Policía aparecerá en la habitación de alapa. Ya en la siguiente sala elimina al Policía y pulsa los cinco interruptores. Sal por la puerta pequeña para aterrizar en la habitación previa.

LANZAMIENTO

Regresa fuera a los cajones y entra en el hangar por las puertas de la derecha. Pulsa el botón cercano a la escalera y sube hasta arriba del todo. Salta hacia atrás, en dirección al borde y date la vuelta. Guarda tu partida, salta sobre las secciones inclinadas (ve girando hacia la derecha) y



alcanza la plataforma de la izquierda. Déjate caer dentro del OVNI y recoge el Pase con los Códigos de Lanzamiento. Sal del OVNI y regresa de nuevo hacia el gran misil. Déjate caer por el agujero que encuentras justo antes del misil. Usa el interruptor para abrir la puerta del final y gira a la derecha. Utiliza el Pase de los Códigos de Lanzamiento en la unidad de la izquierda y da la vuelta a la esquina. Pulsa el botón y corre rápidamente, atravesando la puerta de tu espalda. Cuando el misil haya sido lanzado regresa a la sala en la que estaba y sube hasta arriba del todo. Elimina al Policía y dale al interruptor para abrir la puerta. Arrástrate por el hueco y salta sobre la unidad de láser para continuar. Cuando llegues al exterior, mata al Policía de la torre y después dispara al del suelo. Ve a la derecha y elimina al Policía de la sala pequeña, recogiendo del Disco de Autorización de Códigos de su cuerpo. Pulsa el interruptor de aquí y regresa al pab para dejarte caer por la trampilla abierta. Esquiva el láser y desciende por la pared del final. Dirígete a la izquierda para regresar al OVNI otra vez.

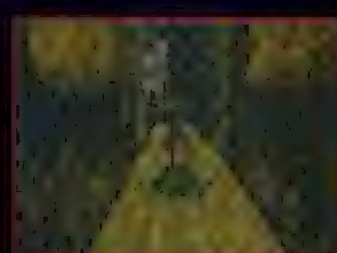
Entra en la sala de detrás del OVNI y utiliza el Disco de Autorización de Códigos en el ordenador de la izquierda. Entra por la puerta de tu espalda y recoge el Cristal de Guardar Partida. Regresa al hangar principal y salta, otra vez, dentro del OVNI. Asciende y elimina al Policía. Sube a la siguiente parte y recoge rápidamente el Elemento 115 para terminar esta aventura.

ISLAS DEL PACÍFICO SUR

PUEBLO COSTERO

Lara comienza su aventura en el Pacífico nadando en un azul lago tropical. No hay tiempo para tomar el sol, porque sigue habiendo artefactos que encontrar.

Tan pronto como comiences el nivel, dirígete a la derecha y nada hacia la cueva pequeña. Bucea hacia el fondo y recoge la Llave del Contrabandista de la plataforma cuadrada del lecho marino. Sal de allí y dirígete a la orilla. Continúa por esta hacia la izquierda y llegarás a una cabina situada en un lado del acantilado. Entra en ella y utiliza la Llave del Contrabandista en la cerradura para abrir la trampilla del suelo. Déjate caer y recoge el Cristal de Guardar Partida. Camina cuidadosamente hacia delante y cuatro pinchos saldrán disparados de la pared. Arrástrate bajo ellos y continúa. Dispara con tus pistolas, para aherrar matrición, a los cocodrilos y a los hombres de la tribu que están sobre ti, y salta para cruzar las plataformas que tienes enfrente. Balanceáte para cruzar el agua utilizando las vides que tienes sobre tu cabeza, y déjate caer en la parte más lejana. Salta cruzando hacia la derecha y sigue a lo largo del saliente. Salta hacia arriba hasta el siguiente borde y salta corriendo para llegar a la plataforma verde que tienes detrás. Balanceáte desde aquí todo lo que



puedas hacia la derecha y déjate caer sobre el puente. Cruzalo, salta sobre el saliente inclinado de la izquierda, y salta rápidamente desde la parte inferior para poder alcanzar el siguiente saliente a lo largo. Salta corriendo sobre los pinchos y agárrate a la escalera de madera, para ascender rápidamente a lo más alta y disparar a los indígenas de tu derecha. Déjate caer hacia atrás y vuelve a agarrarte en la parte superior de la escalera para moverte hacia la izquierda y recoger el Cristal de Guardar Partida.





Corre por el final de la plataforma y aterrizas sobre el saliente, para moverte hacia la izquierda de éste por su borde. Salta al siguiente saliente y entra por el pasadizo.

RECIBIDOR SOLEADO

Cruza el puente de cuerda y entra en el edificio del otro lado. Elimina al hombre de la tribu y **ARRÁSTRATE** girando hacia la izquierda. Cuando entres en el gran recibidor, dirígete hacia la derecha y pulsa el interruptor para cerrar la ventana, lo que desactivará las trampas de la mitad de esta sala. Recoge el Botiquín Grande y salta para cruzar hasta el lado más



lejano. Ten cuidado al recoger el Cristal de Guardar Partido, ya que este hecho provocará que se activen unos dardos envenenados. Deslízate hacia abajo por la pendiente, hasta llegar al exterior del pueblo.

lejana. Ten cuidado al recoger el Cristal de Guardar Partido, ya que este hecho provocará que se activen unos dardos envenenados. Deslízate hacia abajo por la pendiente, hasta llegar al exterior del pueblo.

EL PUEBLO

Guarda tu partida y dirígete hacia el pueblo, eliminando los hombres que encuentres. Ve a la gran zona de arenas movedizas que está entre la roca y la cabaña. Salta sobre la roca de la izquierda para alcanzar el final del edificio de ladrillos. Mata a los hombres de la tribu de aquí y gira el tirador sujeto a la cuerda. Regresa al pueblo y gira a la derecha según entras. Recoge el Cristal de Guardar Partido de la esquina y ve hacia el otro lado de la cabaña que tienes más cerca. Esto te conducirá a las trampillas que acabas de elevar. Cruza las trampillas y ve hacia el otro lado del pueblo.

ventana. Rodea hacia la derecha y salta al estanco de la base de la cascata. Nada a través de la trampilla y hasta el final del pasadizo, dándole toda la prisa que puedas, ya que hay un record lo por aquí. Sube la escalera y continúa hasta que llegues al final. Salta hasta alcanzar el baidón y entra en la cabaña para encontrar a un hombre herido.

VÍCTIMA DEL ACCIDENTE

Al entrar en la cabaña encuentras a un caballero australiano que ha perdido una pierna. Que el hablador le explique la historia de las antipodas, le pide a Lara que se utilice la cabaña como refugio. Le explica que otras personas y él tuvieron un accidente con un avión en la parte más alta de la montaña siendo el capturado por los hombres de la tribu para ser utilizado en algún tipo de sacrificio. En otras palabras, va a ser el plato principal a la hora del té. Tras preguntarle Lara cómo poder cruzar el pantano, él le enseña un mapa que muestra la ruta correcta a seguir.



LUGAR DEL ACCIDENTE

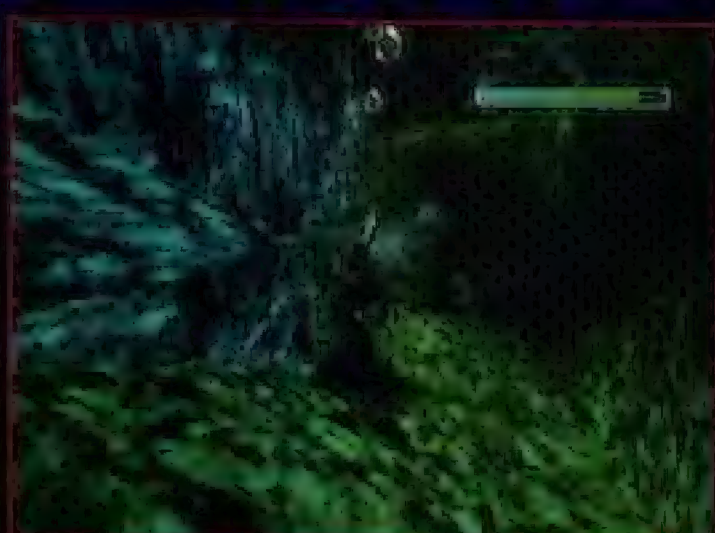
Lara tiene ahora que cruzar el pantano utilizando el mapa para saber sobre qué hojas puede saltar: las hojas correctas no se hundirán.

Una vez hayas cruzado el pantano, dirígete hacia abajo hacia el interior de la zona cóncava con niebla. Cuando llegues cerca del fondo, aparecerá un dinosaurio corriendo hacia ti, por lo que deberás deshacerte de él.

Sigue por la derecha y entra en la cueva. Asciende por las rocas y déjate caer por el otro lado. Aquí encontraras el avión estrellado y otro dinosaurio que tendrás que matar si no quieres convertirte en carnaza.

AVIÓN ESTRELLADO

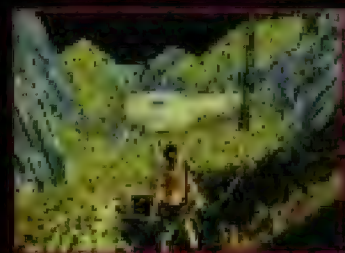
Rodea el morro del avión y baja hacia la parte trasera. Aquí verás a dos soldados luchando con varios dinosaurios. Corre hacia allí para ayudarles, pero no mates a los soldados, ya que están de tu parte. Atraviesa el pasadizo de la derecha del puente y encontrarás más soldados y más dinosaurios.



Salta sobre la plataforma de metal para alcanzar el final más lejano. Pulsa el botón y elimina al hombre de la tribu que aparece, ignorando el segundo interruptor y bajando por el pasadizo de enfrente. Esquiva la cuchillas circulares y esprinta hasta el final. Gira el tirador y déjate caer por la



Salta por las rocas de la derecha y trata de ir lo más silenciosa que cubre el suelo. Salta hacia afuera sobre la pendiente que tienes a la espalda y con la espada, salta hacia la rama del árbol. Elimina rápidamente al dinosaurio antes de que te derribe. Salta otra vez sobre el saliente inclinado y agárrate a su borde. Mévete hacia la derecha y sube. Salta sobre el pequeño saliente de la derecha y, después, hacia arriba, a la rama del árbol de la derecha. Recoge el Cristal de Guardar Partida y salva tu progreso. Salta de nuevo hacia la rama y elimina al dinosaurio del otro lado del arco. Dispara al dinosaurio que cuelga de la caverna para que caiga en el agua de abajo.



Mientras las piróclimas se entretienen con el cadáver, sube por el río y tira de la palanca cercana. Sal al agua cerca de la entrada del templo, mata al dinosaurio y pasa por la puerta.

LAS SALAS OSCURAS

Cuando entras en la primera sala oscura, corre rápidamente por otro pasadizo que no dejara que la ras un pequeño dinosaurio o te saque las armas. Hay tres palancas en esta habitación. Tira de todas y elimina a los dinosaurios que liberan. Salta sobre el bloque y sube hasta la habitación de arriba. En la oscuridad recoge la llave del Teniente Fackerman de su cadáver.

Regresa ahora a la zona del accidente. Adentráte en el pasadizo de la izquierda del avión y recoge los Corredores del Desert Eagle. Ve a la sala del final y encontrarás más zánganos de este tipo y un Baboon Grande. Elimina a los pequeños dinosaurios verdes, si te atacan. Tira de las dos palancas de los techos de la parte derecha e izquierda de la sala y échate al exterior.

TIRANOSAURIO REX

Dispara hacia el frontal del avión y déjate caer por el pasadizo que hay en la apertura de la roca. Cuando llegues a una caverna grande, encontrarás a un soldado y a dos dinosaurios. Ayúdalo a



matarlos y destróyalo tirando abajo por la pendiente. Elimina los pequeños dinosaurios verdes y recoge la llave del Comandante Bishop del lado que hay en el final más lejano de la caverna. Abre las ventanillas con un gran Tiranosaurus Rex que aparece en el otro lado. Mantente siempre por encima para evitar sus mandíbulas, ya que te matarán al instante.

Dirigete al final más lejano de la caverna y tira de la palanca que hay en el techo de la parte de la pendiente. Regresa al río y verás otra



palanca a la izquierda. Tira de ella y regresa a la primera palanca. Sube por la izquierda de los escalones y mata al dinosaurio pequeño para salvar otra vez al soldado.

El soldado correrá hacia abajo y atacará al T-Rex. Mantente en la parte de arriba de la pendiente y ayúdalo a matarlo. Cuando hayas terminado, regresa fuera, otra vez al avión.

Rodea el morro del avión hacia el otro lado. Sigue hasta la parte trasera y encontrarás una estana oscura a la izquierda. Sube sobre la



pequeña plataforma triangular gris y salta al saliente que hay sobre ella. Balanceate, para do al avión, desde la rama del árbol de arriba (tiene aristas metálicas). Ródealo y sube al tronco del árbol para balancearte otra vez. Déjate caer cuando llegues al final y colócate encima del hueco vertical de la roca. Desciende por la superficie de la roca y muévete cruzando el fondo hacia la izquierda. Sube e

arrastrate por el hueco. Utiliza la plataforma para poder balancearte desde el techo. Detente justo antes de entrar en la siguiente sala y déjate caer.

SALA DEL BALANCEO

Déjate caer sobre el saliente de abajo y tira de la palanca situada cerca de la esquina. Vuelve a ascender, balanceate cruzando la habitación y sube hasta la abertura. Tira de la palanca que hay aquí y salta sobre la plataforma central para recoger el Cristal de Guardar Partida. Salva tu progreso, salta sobre la primera palanca y tira de ella otra vez. Sube y balanceate para cruzar la sala, pero, en esta ocasión, dirigiéndote a la izquierda. Continúa moviéndote hasta que llegues

a la repilla roja. Desciende por la pared, justo antes de la repilla, hasta llegar al fondo. Salta hacia atrás y tira de la palanca de esta pequeña zona. Vuelve a saltar sobre la pared y sube por la cresta hasta el hueco. Desde aquí, tendrás que saltar corriendo hacia la pendiente que hay debajo del segundo interruptor para, después, saltar hacia la plataforma en la que estaba el cristal de Guardar Partida. Una vez allí, puedes saltar cruzando, de forma que





puertos balacearte otra vez todo el camino hacia el exterior. Salta corriendo hacia la rama del árbol que tienes enfrente y cruza el ala del avión, hasta llegar al agujero de su techo.

DENTRO DEL AVIÓN

Salta dentro del avión, entra en la cabina del piloto, y utiliza los llaves del Comandante Bishop y del teniente Tuckerman en las cerraduras. Dirígete hacia la parte de atrás del avión y déjate caer en la zona de carga de abajo. Vuelve hacia el morro y pulsa el interruptor para mover la torreta con cañones. Regresa a la parte de atrás y utiliza la torreta para matar a todos los dinosaurios que te ataquen. Tras la matanza, dispara los cañones a la esquina lejana de la izquierda y rompe el muro. Sigue por el ala a tu izquierda, y salta desde el borde para alcanzar el lado más lejano. Introdúcelo en la sección a mano derecha, y recoge el Botiquín Grande y el Cristal de Guardar Partida. No sales el juego todavía, y dirígete hacia la otra sección para encontrar un curioso grabado.

EL GRABADO

Lara descubre una pared con grabados, pero es interrumpida por un hombre de la tribu. Éste ve a Lara como una deliciosa comida, pero no se atreve a intentarlo y responde a todas las preguntas de Lara concernientes a sus ancestros y al significado de la pared. Con su curiosidad satisfecha, Lara vuelve a adentrarse en la oscuridad.



LA GARGANTA DE MADUBU

La garganta es el hogar de un rabioso río con bravos rápidos y asombrosas cascadas. Estas aguas le darán a Lara la oportunidad de comprobar su destreza con el kayak.

Comienzas en la orilla del río, cerca de un puente colgante. Ve hacia el fondo lejano y elimina a los dos lagartos verdes, teniendo mucho cuidado con su aliento.



ya que es venenoso.

Dirígete a la izquierda y detente sobre la orilla del río. Desde aquí podrás ver una roca en la mitad del río. Desciende por los salientes de la orilla y salta sobre la roca. Salta hacia la parte más lejana del río y muévete hacia la derecha, tras lo que debes subir. Sigue tu camino corriente arriba por la orilla hasta que llegues a un botón justo debajo del puente colgante. Púlsalo y regresa hasta el punto donde comenzaste. Ve hacia la sección oscura bajo el edificio de piedra y sube para entrar. Recoge las Granadas, los Cargadores de Uzi y el Botiquín Pequeño, y déjalo caer por el otro agujero hacia el agua de abajo.

DOMINA LOS RÁPIDOS

Sube al Kayak y úsalo para sobrevivir para adentrarte en el río. Para comenzar, sigue la corriente e intenta recoger el Cristal de Guardar Partida de más abajo. Cuando llegues a aguas más tranquilas, verás un conjunto de cuchillas bloqueando tu camino. Rema atravesando la cuerda verde que hay debajo de la península

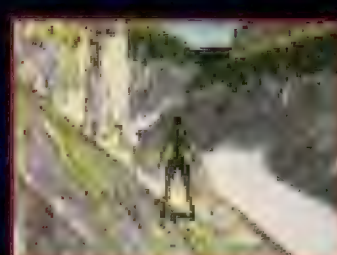


cascada para desactivarlas. Baja hacia la siguiente sección de aguas bravas y dirígete a la derecha, para lo que tendrás que remar contra corriente de forma constante. Cuando entres en la cuerda, baja por el lado derecho hasta que llegues a los siguientes rápidos. Cruza hacia la izquierda, después a la derecha y otra vez hacia la izquierda, para esquivar la cuerda roja que activa los



pinchos, que, por cierto, hacen bastante daño.

Coge la ruta del lado izquierdo para bajar por la escarpada cascada hacia el estanque de la esquina. Cuando entres en él, ve hacia la izquierda y rema para subir por los rápidos de la izquierda. Ahora entrarás en un estanque con una gran piedra y una cadena justo en el medio. Sube por el pasadizo de la parte izquierda más lejana y rema hasta el



estanque de aguas tranquilas. Aquí hay un cocodrilo, así que tienes que nadar rápidamente hacia la orilla cuando te bajes del kayak. Elimina al lagarto verde y, si lo deseas, también al cocodrilo.

Sigue por el saliente y acabarás delante del estanque con la gran piedra. Salta hacia fuera, agárrate al techo y balanceate todo el camino hasta el final, esquivando el fuego. Déjate caer cuando ya no puedas continuar y salta corriendo sobre la plataforma del lado opuesto del río. No por el pasadizo, recoge el Cohete y continúa. Cuando vuelvas a salir al río, sigue por la orilla hacia la cascada. Sube por la pared de la derecha y salta sobre el saliente. Balanceate desde aquí para cruzar el agua teniendo cuidado con el fuego. Salta sobre el saliente que tiene una cuchilla sobre él, y salta corriendo para volver a cruzar el río y agárrate a la pared. Sube hasta arriba del todo y déjate caer cuando no puedas continuar. Guarda la partida aquí. Entra por el pasadizo oscuro y desciende por la pared hasta el fondo del lago.

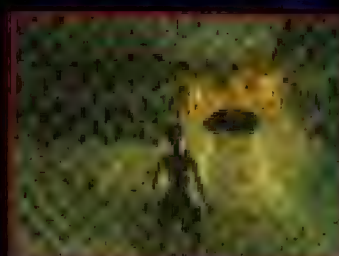
ROCAS EN MOVIMIENTO

Sube corriendo por los escalones y agáchate para esquivar la roca que se te viene encima. Haz lo mismo con la siguiente y entra en la siguiente sala.





Cruza corriendo el puente y, rápidamente, salta hacia el pasadizo de la izquierda para esquivar otra piedra que se aproxima desde detrás. Salta sobre el fuego y agáchate cerca del escalón de arriba, para esquivar otra roca. Sube hasta lo más alto de la pendiente para volver otra vez al río. Salta corriendo hacia el saliente de la derecha y sube por la pared. Dirígete hacia la izquierda tan lejos como puedas y déjate caer sobre el saliente. Arrástrate por el hueco y salta hacia la roca del río. Salta a la isla central y, después, sobre el comienzo del deslizador. Utiliza la pendiente para alcanzar la pequeña sala del final. Sube por las caras de la pared



hasta llegar a la zona de arriba. Rodea hacia la izquierda y tira de la palanca, trae la que aparecerá un lagarto a tu espalda.

Vuelve a rodear y sigue por el pasadizo oscuro. Dispara al lagarto del final y baja hacia la derecha. Deslízate pendiente abajo y volverás justo donde está tu kayak. Súbete en él y vuelve hacia los rápidos.

A TRAVÉS DEL REMOLINO

Entra en el remolino para caer en un tranquilo estanque de más abajo. Ve hacia la zona de la verja roja y sal del kayak.

Nada rápidamente hacia la orilla y sal del agua, de forma que puedas matar a los cocodrilos que hay en ella.

Vuelve a sumergirte y nada por debajo de la verja para poder tirar de la palanca. Regresa nadando y entra por la verja para llegar al templo.

EL TEMPLO DE PUNA

Tan pronto como entres en el templo serás atacado por indígenas.

Camina hacia delante y dispara a esos dos lanzadores de dardos de la derecha. Mientras sigues empujando tu pistola, sube por los escalones, dispara al indígena de más arriba y asciende por los escalones grandes. Encontrarás a otro indígena un poco más adelante. Asciende por el hueco de la parte superior de los escalones y recoge el Botiquín Pequeño del final.

LAS RUEDAS AFILADAS

Cuando el rodillo de ruedas pase a la izquierda, deslízate hacia abajo y a la derecha. Sobre todo, que no te alcance. Pulsa el botón de la piedra y date la vuelta. Cuando el rodillo regrese, salta pasando sobre él y ve hacia el final opuesto. Pulsa el botón de la roca de aquí. Sigue repitiendo estas acciones hasta que hasta que hayas conseguido pulsar los cuatro botones.

Recoge el Cristal de Guardar Partida y cruza la puerta abierta para mayor seguridad. Sube por el escalón y deslízate hacia la habitación de abajo, ignorando las palancas y tirando del gran bloque de colores para parar el techo. Tira ahora de las palancas para abrir la puerta. Baja por el pasadizo y déjate caer por el agujero.



LA ROCA INMENSA

Entra en el túnel y dirígete hacia la parte izquierda de la roca, donde encontrarás una palanca. Tira de ella, date la vuelta, y esprinta para atravesar la verja del final, tras lo que girarás a la derecha. Una vez bajo el arco, estarás a salvo. Arrástrate hacia atrás bajo la roca y recoge el Cristal de Guardar Partida si no pudiste antes.

Ahora estarás de vuelta en el punto de comienzo, pero habrán aparecido tres indígenas, dos a la izquierda y uno a la derecha. Elimínalos y dirígete hacia la derecha. Guarda tu partida y deslízate pendiente abajo hasta llegar a la sala del trono. Cuando te acerques al trono, girará para dar la vuelta revelando al jefe que te espera sentado en él.

JEFE DEL TEMPLO

Este tipo no se mueve de su trono, así que no tienes que preocuparte de esquivarle. Pero sí debes preocuparte de su gran experiencia en el lanzamiento de relámpagos: te matarán instantáneamente con un horrible dolor si te alcanzan. Para mayor dificultad, también es capaz de hacer aparecer lagartos a tu lado. Utiliza el Desert Eagle con plena potencia, con lo que podrás eliminar a los lagartos con sólo dos impactos.

El método básico de ataque consiste en no para de saltar y

dispararle cuando va a lanzarte un relámpago, mientras eliminas a los lagartos cuando aparecen. Este enemigo es bastante duro, así que no esperes vencerle la primera vez!

Una vez derrotado, el jefe dejará caer la Daga de Oro.



ANTÁRTIDA

ACCIDENTE DE HELICÓPTERO

Lara está volando en helicóptero a lo largo del nevado paisaje de la Antártida, pero la cosa se complica por causa del mal tiempo. El piloto pierde el control del aparato y este acaba estrellándose, aunque de forma bastante segura. De repente, el motor de debajo del helicóptero comienza a resacaarse. Lara salta hacia fuera del aparato justo antes de que se hunda. Por desgracia, el piloto no lo consigue.



ANTÁRTIDA

Tras la dura prueba del helicóptero, Lara encuentra un camino hacia una cueva helada con un barco varado.

Salta hacia la plataforma de la izquierda, tras lo que debes saltar corriendo hacia la orilla. Llega hasta el final, pasa la cabaña, y salta al agua. Dale cuenta de que, cuando estés en el agua, aparecerá una barra de exposición. Cuando se agote, comenzarás a perder energía. Esto lo te el



tiempo que puedes pasar en el agua, y también te obliga a salir de ella para recuperarte.

Nada rápidamente hacia la siguiente sección de orilla y sal del agua. Continúa tan lejos como puedas y entonces nada hacia la orilla cercana a la zona de barco. Sube por los salientes hacia la parte de arriba del acantilado y da un salto hacia el barco. Cuando no puedas avanzar más, déjate caer en el saliente de abajo y salta sobre la cubierta del barco.

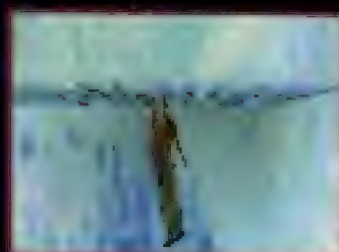
EL EXPLORADOR RX

Déjate caer por el agujero de la cubierta y deslízate hacia abajo por la pendiente. Un miembro de la tripulación te atacará cuando llegues a la orilla. Da la vuelta hacia la derecha, a la sala del generador, donde otro tripulante te atacará desde detrás en cuanto entres. Ve hacia la parte de atrás del generador, tira de la palanca,

dada la vuelta y déjate caer por la trampilla que tienes enfrente. Desnóte por tipo que te encontrarás aquí y baja por el pasillo. Cuando te acerques al final, te encontrarás con otro chico malo en un nicho a la izquierda. Pulsa el botón de la pared y entra por la puerta de enfrente. Ve hacia la derecha, elimina al hombre armado y recoge los Cargadores de MPS. Déjate caer por el agujero del suelo y dirígete hacia el final. Otro miembro de la tripulación te atacará por la espalda. Sube y pulsa el botón para lanzar un bote neumático fuera. Regresa por donde hasias venido y entra en la sala justo detrás de los escalones. Salta al saliente de arriba y baja por el pasillo. Abre la puerta del final y vuélvete a salir a la cubierta. Salta por la popa del barco y súbete el bote.

UNA VUELTA EN BOTE

Da la vuelta a la popa del barco y baja a lo largo de su lateral hasta rodear la proa. Dirígete hacia la cabaña, gira a la izquierda y entra en la caverna. Desembocará cuando alcances la siguiente cabaña y mata rápidamente al tipo que te espera. Ve hacia el lado lejano de la cabaña, sube sobre la plataforma, salta hacia arriba y agárrate a las barras de metal que hay sobre ti. Balancéate tan lejos como



puedas y déjate caer al suelo. Resaltará hacia abajo por la pequeña pendiente, elimina al tipo que encuentras y sigue por el pasillo.

Ten cuidado con el perro cuando llegues a la siguiente zona y afonésate la puerta de la derecha. Te encontrarás con otro perro y otro tipo justo cuando dobles la esquina, así que ten la arma preparada para disparar.

Cuando llegues a la siguiente zona, rodea la parte izquierda del depósito de combustible y entra por el gran túnel. Mata a los dos perros del otro lado y entra en el edificio que tienes enfrente, utilizando la acción de rodar para atravesar las puertas automáticas. Sube los escalones y elimina a los dos enemigos que encontrarás en la habitación de arriba.

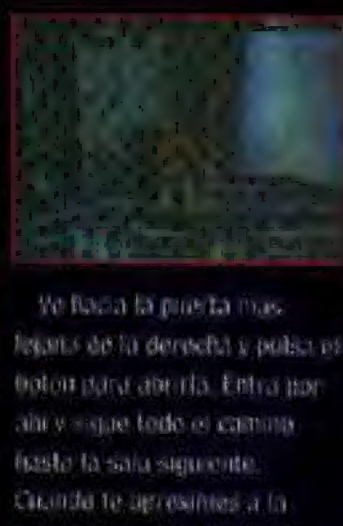
Ve hacia el final más lejano del bote y recoge la palanqueta de la sala pequeña. Regresa al depósito de combustible y déjate caer por el agujero por el que la tubería entra en el suelo.



SUMINISTRO DE COMBUSTIBLE

Para conseguir que el combustible funcione, tienes que abrirnos de los cuatro volantes. Gira la segunda y la cuarta y esquivarás como se abre una puerta. Ve hacia el final del pasillo y sube a la sala del generador. Tira de la palanca que hay entre las dos

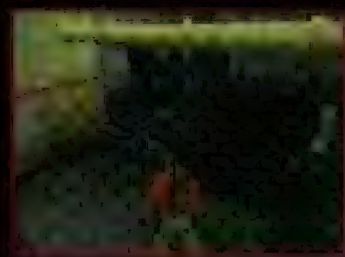




generadores y los encendedores, suministrando energía eléctrica al resto de los edificios.

Sal de la sala del generador hacia el exterior y continúa hacia la izquierda por el pasadizo estrecho. Abre la verja de la perrera y mata al perro. Abre la segunda verja y elimina a los otros dos perros. Abre la puerta, entra en el edificio, mata al perro de la sala principal y recoge la Llave de Control de Verjas de la esquina más lejos. Elimina al chico malo que encontrarás en el camino y regresa a la cabaña que está al lado de la bota neumática.

Utiliza la Palanqueta para romper la plancha que bloquea la entrada de la cabaña, entra y utiliza la Llave de Control de Verjas en el panel de la pared. Pulsa el botón de la izquierda para abrir la verja. Sal fuera y vuelve al bote, tras lo que atravesarás la ahora abierta verja. Continúa tan lejos como puedas con el bote y sal a la orilla. Sube a la siguiente zona y sigue el camino teniendo cuidado de no caer en el hueco del ascensor. Deshúete de los dos tipos y dirígete a la parte trasera de la cabaña.



EL DR. WILLARD OTRA VEZ

Lara entra en la cabaña y es recibida por una cara tanular, la del Dr. Willard. Lara se da cuenta de los numerosos planes que el doctor tiene para los artefactos que ella ha recuperado y se niega a entregárselos. El médico empuja la mesa, derribando a Lara. Te queda su maldad y luego apresuradamente con las piezas del mecanismo. Lara lo persigue, pero el doctor se escapa en un ascensor que le lleva hacia las minas de abajo. Lara se sube al techo del ascensor y le sigue hasta el sótano.



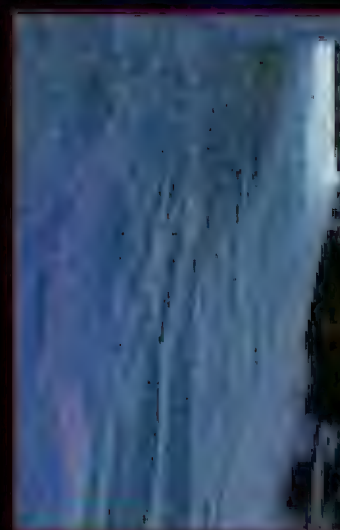
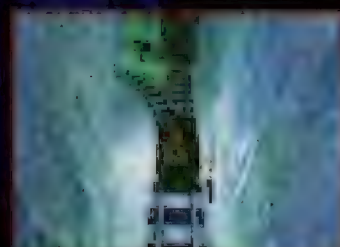
MINAS RX-TECH

Lara sigue en el techo del ascensor de la mina, cuando este ya está en el fondo del hueco. La única salida es un pedacito agujero en la pared del hueco del ascensor. La siguiente zona tiene puertas que se abren cuando te aproximas a ellas, por lo que, si avanzas corriendo, acabarás dando vueltas en círculos. Atraviesa las tres primeras puertas, dale la vuelta, regresa

en el otro sentido y llegarás a un hueco a la izquierda del pasillo. Arrástrate para atravesarlo y desciende por la pared hacia el ascensor de abajo. Recoge los Carjadores de MP5 y pulsa el botón para abrir el panel de la pared. Salta hacia arriba y continúa por el pasadizo corto. Cuando te dejes caer hacia abajo, no te preocupes del tipo caer en lanzallamas, no te harás daño. Da la vuelta a la esquina y entra en la zona de las vagonetas de la mina.

UNA VUELTA EN VAGONETA

Baja hasta el nivel inferior y sube a la vagoneta, tras la ascensión inicial, tendrás que



agacharte para esquivar dos tipos y, rápidamente, dale a la palanca para apagar las armas. Este te llevará a la izquierda, aunque debes seguir agachado hasta que la vagoneta se detenga.

Sal de ella y recoge el Cristal de Guardar Partida. Salva tu progreso y entra en el túnel del lado opuesto de la vía. Pulsa el botón de la izquierda y pasa rápidamente por la puerta antes de que se cierre. Sigue el pasillo tan lejos como puedas y deslízate hacia abajo a la sala inferior. Ve hacia la entrada cercana al final de la sala y un gran muriente saltará sobre ti.

Estos tipos son bastante rápidos y te harán mucho daño si se acercan demasiado. Una vez hayas eliminado al gran tipo, entra al pasillo y sigue por él hasta la sala del final. Sube por la pared de la izquierda para llegar al corredor de arriba.

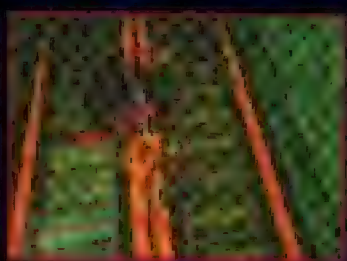
Ve hacia la puerta más lejos de la derecha y pulsa el botón para abrirla. Entra por ahí y sigue todo el camino hasta la sala siguiente. Cuando te aproximes a la puerta, esta se abrirá y otro muriente te atacará, así que ten preparadas tus armas. Recoge los Carjadores de Uzi y el Botiquín Pequeño del cuerpo del muriente, tras lo que podrás cruzar la puerta. Salta al agua, desde cerca de la grúa, y recorre rápidamente hacia abajo para recoger el Armaque del Caltre estante. Vuelve a la sala superior y pulsa el botón de la izquierda del hueco por el que entraste la primera vez. Otro muriente entrará por la puerta y tendrás que hacer lo de costumbre.

Ve hacia abajo por el pasillo, atraviesa la puerta del final, salta el banco y abre la puerta de la izquierda. Regresa a la vagoneta y ponla en marcha.

Agáchate bajo el carro e, inmediatamente, pesa los frenos para dar la vuelta a la siguiente esquina con total seguridad.

Dale a la palanca de los cables en la parte superior de la siguiente pendiente de manera que continúes recto y recoge el Cristal de Guardar partida. Tras superar la siguiente esquina, habrás vuelto al punto de comienzo de la particular, sigue en vagoneta.





OTRA VUELTA EN VAGONETA

Salta dentro de la vagoneta del nivel medio. Tras la primera ascensión, tendrás que dirigirte inmediatamente hacia abajo cruzando un hueco. Mantén tu velocidad lo suficientemente alta como para poder cruzar el hueco y frena solo en las dos pequeñas pendientes que siguen. Suelta el freno en la

pendiente justo antes de la curva a la izquierda y tendrás suficiente velocidad para el siguiente salto. Dale a la palanca para detener la vagoneta y sal de ella. Recoge el Cristal de Guardar partida y entra por el pasillo. Esquiva cuidadosamente las barrenas y dirígete hacia la izquierda. Guarda tu partida aquí y comprueba que tu energía está al completo. Deslízate hacia atrás pendiente abajo y agárrate al borde. Déjate caer sobre el borde inferior, con lo que perderás algo de energía. Colócate de pie con tu espalda hacia el borde, dirígete hacia la derecha lo más lejos

posible, salta hacia atrás y agárrate al borde. Déjate caer, ve al final más lejano



del borde, y déjale caer sobre la sección inclinada, de forma que te deslices hacia atrás. Agárrate al borde y déjale caer al pequeño saliente de abajo. Agárrate a la grieta de la izquierda y muévete en esa dirección todo lo que puedas. Déjate caer y agárrate a la grieta más abajo. Muévete hacia la derecha y déjate caer otra vez. Salta hacia arriba y agárrate a la grieta de la izquierda, para moverte en esa dirección. Sube al hueco y elimina al mutante sin piernas. En la siguiente zona, encontrarás un trozo de pasarela sobre un estanque, además de algunos mutantes más. Sube a la pasarela y recoge la Palanqueta. Para salir de aquí tienes que saltar sobre las plataformas heladas que hay alrededor de la sala. Comienza con la más cercana al pasadizo por el que entraste aquí, y salta alrededor en la dirección de las agujas del reloj. Guarda tu partida aquí.

Sube por la pared hasta el saliente de arriba, avanzando por la pendiente mientras evitas a las barrenas. No te acerques a la máquina minera de la esquina y sube por la pared. Corre por debajo de las otras dos máquinas mineras y continúa para seguir avanzando por los pasadizos.

En un momento dado, caerás sobre la vía de la vagoneta, justo al lado de esta.

Regresa al interior de la vagoneta y pisa los frenos hasta que los rayos avanzados alrededor de la mitad de la primera gran inclinación. Dale a la palanca tras la curva a mano derecha. Agáchate para esquivar los

rayos, según regresas tras el salto. Frena una vez bajo el tercer rayo, para poder dar la siguiente curva.

Sal de la vagoneta y dirígete a la puerta de la esquina. Usa la Palanqueta para romper la tabla y poder abrir la puerta. Recoge la Batería de Ácido de Plomo y dirígete hacia arriba para el tercer y definitivo viaje en vagoneta.

ÚLTIMO VIAJE EN VAGONETA

Tras el primer descenso, te enfrentarás a una ascensión con numerosos rayos y barrenas a oscuras, en la que tendrás que mantener la cabeza abajo. Llegarás a una parada en una zona con una grúa y una campana de buceo. Utiliza la Batería de Ácido de Plomo y el Arranque del Cabrestante con la grúa para bajar la campana de buceo. Sumérgete en el agua y nada hacia abajo hasta poder entrar en la campana desde debajo. Recoge el Botiquín Grande y vuelve a nadar dentro. Bucea hacia abajo, atraviesa el pasadizo del fondo, y sube a mitad del camino para recuperarte. Recoge el Cristal de Guardar Partida según avanzas, pero no lo utilices todavía. Cuando alcances la siguiente zona, cruza el puente y pulsa el botón cercano a la puerta del otro lado. Atraviesa la puerta para entrar en la Ciudad perdida de Tinnos.

CIUDAD PERDIDA DE TINNOS

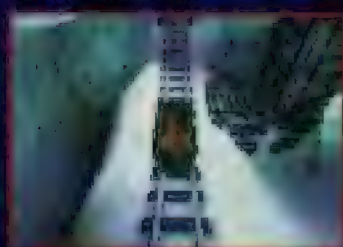
Pasa a través de la puerta que tienes enfrente, ve hacia la esquina más lejana y sube por la pared. Atraviesa el pasadizo de la parte superior y tira de la palanca.

Regresa a la sala principal y entra por la apertura de la derecha de la pared por la que acabas de ascender.

Recoge la Llave Uli del nicho de la derecha y vuelve a salir. Utiliza la llave en la cerradura del final más lejano de la sala y atraviesa la verja que se ha abierto.

Sube por la pared hasta que alcances la zona de superior. Coge la primera a la izquierda, cuando entres en el corredor, y salta sobre el saliente. Ve hasta el final, tira de la palanca y regresa por donde has venido.

Deslízate pendiente abajo por el lado opuesto del corredor y dirígete hacia el lado más lejano de la sala. Tira de la palanca para hacer que aparezca una escalera. Atraviesa la puerta grande para regresar a la sala principal y pasa por la entrada de la esquina izquierda más lejana de la sala.





Si sigues este mapa sin errores y saltas sobre las plataformas indicadas podrás superar fácilmente el foso de lava.

LOS CINCO BOTONES

Sube por la escalera y te encontrarás con cinco botones. Tienes que pisar los correctos para que se abra la verja de abajo. El sistema sensorial de la cueva y la alimentación. En otras palabras, el animal o vegetal comido en cada lado del botón se come a cualquiera que esté bajo él. Tienes que pisar los botones que se refieren a los dibujos "verdaderos", que son:

BUEY Y HOJA PAJARO Y PEZ PAJARO Y HOJA

Regresa al fondo de la habitación y entra por la verja abierta, que te llevará a una caverna grande con un camino de piedras que desaparecen. La salida está en el final más lejano de la caverna, pero la ruta está bloqueada por un gran hueco. Dirígete hacia el final tanto como puedas y verás un Cristal de Guardar Partida a tu izquierda (identificado con las avispas que salen del hueco de arriba). Salta corriendo sobre el saliente y recoge el Cristal de Guardar Partida. Salta sobre la zona llana que hay sobre el borde del saliente de la pendiente, y desde aquí, podrás alcanzar la plataforma de arriba. Guarda tu partida y valla corriendo sobre la parte

superior del arco que hay, justo enfrente del saliente. Ahora puedes dejarte caer sobre el camino de abajo y atravesar la apertura que hay en la roca. Dirígete hacia los escalones y un gran número de minutos aparecerán. Estos tipos te disparan bolas de fuego azul desde cierta distancia para después abalanzarse sobre ti. Quédate atrás y sigue saltando para esquivar las bolas de fuego, mientras utilizas el Desert Eagle o el MP5 para deshacerte de ellos.

Dirígete hacia los escalones y evita, con mucho cuidado, las dos vistas de fuego que se balancean. Gira a la derecha en la siguiente sala y subiendo por los escalones. Encontrarás una sala con una columna de luz en el centro, teniendo a cada lado de la sala una zona temática. En cada zona debes recoger una máscara, pudiendo completarla en el orden que quieras. Tras terminar con cada una de ellas, regresarás a mitad inferior de esta sala, y aparecerá un conjunto de escalones que te permitirá el acceso a la parte superior.



FUEGO

La primera sala de esta zona es un foso de lava con varias plataformas. Utiliza nuestro mapa para ver sobre qué plataformas puedes saltar para alcanzar el lado más lejano de la sala. Tendrás que ser rápido para realizar el difícil salto. Déjate caer atravesando la trancilla y te deslizarás hacia abajo a otra sala. Aquí tendrás que saltar cruzando salientes inestables, mientras evitas las flamas que te lanzan las estatuas móviles. Aléjate con el primer saliente, salta corriendo cuando las flamas paren, y salta hacia atrás para agarrarte al borde del saliente y esquivar la siguiente tanda de flamas. Cuando éstas se alargan, vuelve a saltar y salta corriendo para agarrarte al tercer saliente. Cuando de nuevo pegan, sube y rueda para saltar hacia atrás y agarrarte al borde. Espera a que pegan las flamas y salta hacia atrás con un giro en el aire. Agárrate al borde cercano a la verja y sube cuando desaparezcan las flamas. Salta hacia atrás cuando se abra la verja y espera a que desaparezcan las flamas para subir y entrar por la verja. Esquiva la vista de fuego y recoge la Máscara Occámica. Pasa por la puerta y entra por la verja de la izquierda para volver a la sala de la columna de luz.



TIERRA

Al final del pasillo inicial entrarás en una zona de arenas movedizas. Dirígete hacia delante y sigue la ruta. Salta hacia la derecha justo un poquito después del símbolo en la pared. Sube por aquí y sigue el camino hasta el final para encontrar la Máscara Occámica. Cuando la recogas, el lugar comenzará a temblar por lo que tienes que darte la vuelta y regresar. Cuando cruces los puentes, pon cuidado con las moles que caen del techo. En el final, recoge la rola de la izquierda y elimina a los enemigos, si es que todavía no lo has hecho. Salta cruzando la lava y corriendo hacia abajo hasta el fondo. Salta corriendo, cruzando la larga caída, y agárrate al borde del otro lado. Utiliza un salto normal para alcanzar el saliente que hay a la derecha y después salta corriendo hacia la apertura que tienes enfrente.

Salta sobre la escalera de la derecha, desciende hasta el fondo y recorre el camino del pasadizo. Tira de la palanca que hay tras la segunda cerradura de fuego y sube por la escalera. Cuando se cierre la trampilla, atraviesa la verja para regresar a la sala principal.

AGUA

Tienes que alcanzar el agua de abajo sin ser cogido por los cuchillos. El sistema más sencillo es saltar hacia atrás y agarrarte al borde, para después caer después cuando sea seguro hacerlo. Nada cuidadosamente entre el segundo conjunto de cuchillos y hacia abajo, en dirección al pasadizo inferior. Cuando alcances el siguiente grupo de cuchillos, ve hacia el agujero que hay a mano izquierda para tomar un poco de aire y tirar de la palanca. Nada rápidamente para salir de allí y pasa por el agujero que hay a mano





derecha y después, sube hacia arriba todo lo que puedas hasta alcanzar la bolsa de aire. Ve hacia abajo, atraviesa el pasadizo que hay pasado el símbolo del agua, tira de la palanca del final y regresa. Coge algo de aire y vuelve a sumergirte hacia abajo, atravesando el pasadizo que hay al final del otro lado y subiendo hasta la superficie. Sal del agua y recoge la Máscara Oceánica y el Cristal de Guardar Partida. Archiva tu progreso, tira de la palanca y vuelve a entrar al agua.

Nada hasta la última palanca submarina, y atraviesa nadando el pasadizo de la derecha de la grieta. En el fondo, ve hacia la derecha y hacia el agujero de arriba o de la izquierda para coger algo de aire otra vez. Vuelve, nada hacia el agujero del fondo y la corriente te llevará. Dirígete hacia el final más lejano y hacia abajo, a través del hueco de la izquierda. Tira de la siguiente palanca y te dejarás caer por la trampilla, pasa por la verja y regresarás a la habitación principal.

VIENTO

Tendrás que navegar atravesando un laberinto de túneles, para alcanzar la máscara de esta zona. Si no sabes en qué dirección tienes que ir, esto puede convertirse en la peor de tus pesadillas. Ve hacia la derecha, según entres en el laberinto, y todo recto en la primera y



segunda bifurcaciones. Dirígete a la derecha e inmediatamente a la izquierda, y ve hasta el final de la larga y recta sección de túnel. Da la vuelta a la esquina y gira a la derecha, lo que te llevará a la parte inferior de una pendiente. Sube el escalón a la izquierda y dirígete hacia la parte de arriba de la pendiente. Sube por la pendiente unos pasos y un barril con pinchos comenzará a rodar hacia abajo. Salta rápidamente hacia el otro lado para esquivarlo y regresa saltando cuando comiencen a rodar más barriles. Continúa un poco hacia delante y haz lo mismo con otros dos barriles. Sube hasta lo más alto, recoge la Máscara Oceánica, y entra por la puerta. Déjate caer al agua, nada a través del pasadizo y sal. Pasa por la verja de la derecha para regresar a la sala principal.

LAS CUATRO MÁSCARAS

Una vez tengas en tu poder las cuatro máscaras oceánicas, colócalas en los soportes que hay alrededor de la columna de luz. Regresa a la parte de arriba de la sala y desciende por los escalones que te



llevarían a la entrada derecha de la zona "Tierra". Cruza el pasadizo del lado más lejano de la sala y tira de la palanca. Atraviesa la verja y ésta se cerrará detrás de ti.

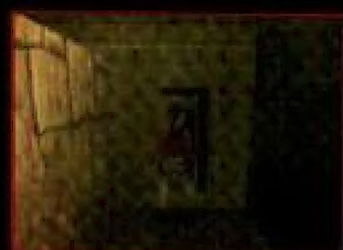
SALA DE LOS MUTANTES

Tres grandes mutantes que lanzan bolas de fuego aparecerán, uno tras otro, desde las otras tres verjas. Dirígete hacia la zona de detrás de donde salió el tercer mutante y tira de la palanca. Regresa a la gran sala y salta sobre el bloque gris. Salta hacia la plataforma de arriba y ve hacia la derecha. Salta el hueco que hay sobre la verja y arrástrate por el agujero que hay un poco más adelante.

SALIENTES Y BOTONES

Salta corriendo para alcanzar el saliente de lado opuesto de la sala. Tendrás que medir el tiempo de tu salto para esquivar la cesta de fuego. Arrástrate por el agujero, tira de la palanca y vuelve a salir por el hueco. Salta corriendo hacia el saliente de tu izquierda y tira de la palanca atravesando el hueco. Vuelve a saltar corriendo hacia el último saliente y déjate caer

sobre el saliente de la esquina. Salta corriendo hacia el saliente pequeño que hay a lo largo de la pared y desde aquí, salta hacia la esquina que tienes enfrente. De aquí en adelante tendrás que defenderte de varias avispas. Déjate caer al suelo y tira de la palanca que hay justo al doblar la esquina. Vuelve a subir hasta que llegues al primero de los dos salientes grises. Desde aquí, salta al saliente que hay sobre la última palanca que utilizaste, y tira de la que te encuentras en la pared. Sube hasta arriba del todo y arrástrate por el hueco cercano a la primera palanca que activaste. Tira de ella y regresa a la sala principal. Déjate caer hacia la derecha y salta sobre el saliente gris, que está un poquito más adelante a lo largo de la pared. Colócate en la mitad del saliente y realiza un salto normal hacia el saliente gris de más adelante en la pared. Balancéate para cruzar la sala y tirar de la palanca del nicho. Da la vuelta, salta hacia el saliente de la izquierda, y sube hacia el puente. Salta sobre el bloque de la derecha y tira de la palanca del final del





casadizo. Salta desde el bloque hasta el saliente cercano, y ahora vuelve a recorrer tu camino hacia la parte inferior de la sala para atravesar la puerta abierta. Gira a la derecha y ve hacia la derecha otra vez, para poder encontrar la Llave Uli. Ahora tienes que ir a la esquina izquierda más lejana de la sala y subir por la escalera. Déjale caer sobre el saliente de la izquierda y tira de la palanca. Utiliza en la cerradura la Llave Uli y pasa por la verja. Déjate caer por el agujero que hay ahora donde antes estaba la columna de luz y deslízate hacia abajo por la pendiente.

LARA SE ACERCA AL FINAL

Finalmente, Lara encuentra al doctor, pero sólo tiene el tiempo justo de verle antes de que utilice los artefactos para realizar una mutación sobre sí mismo. El doctor cae en un estanque y sale de él como una araña gigante. ¡Tiempo para luchar!



CAVERNA DE LOS METEORITOS

A pesar de su nueva apariencia, el Dr. Wilford no parece ser una amenaza importante. La caverna tiene un camino circular, con cuatro senderos saliendo del centro. Debes correr por el camino circular para mantenerte alejado del doctor, tras lo que



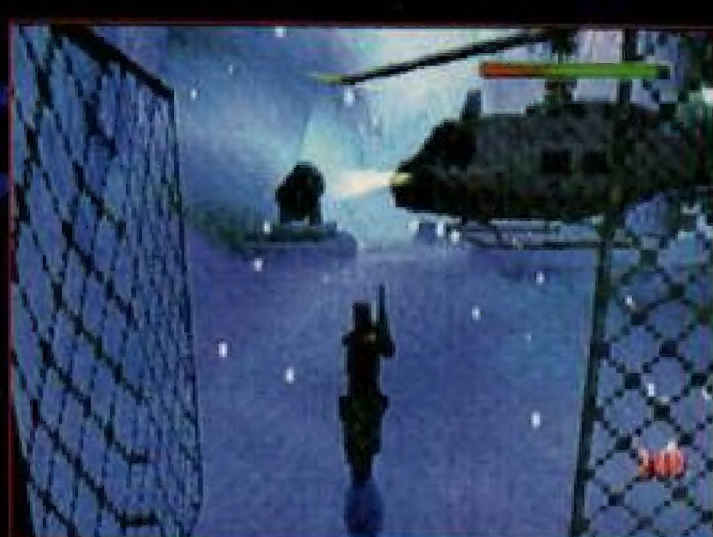
tendrás que detenerte y dispararle desde el lado opuesto del estanque central. El arma más adecuada para esta ocasión es el Desert Eagle, ya que tiene mucha potencia y puede ser disparada con cierta rapidez.

Basicamente tienes que recoger los artefactos colocados alrededor del borde de la caverna y, tras esto, matar al doctor. Para recoger cada uno de ellos con cierta seguridad, tendrás primero que disparar al doctor hasta que se caiga, lo que, con el Desert Eagle, son exactamente diez impactos. Cuando caiga, corre rápidamente por uno de los senderos y recoge un artefacto. Tienes que ser rápido ya que el doctor se recuperará muy deprisa. Sigue haciendo esto hasta que

teñas los cuatro artefactos en tu poder. Tras esto, sigue disparando al doctor hasta que acabes con él de una vez por todas. Si tienes un Cristal de Guardar partida, utilízalo tras eliminar al doctor.

VOLVIENDO A CASA

Sobre la caverna está el saliente por el que entraste a la sala antes de la lucha. Salta corriendo y agárrate a la pared de debajo del saliente y sube hasta arriba. Salta hacia atrás, para aterrizar sobre el brazo que tienes a tu espalda. Desde aquí, salta corriendo hacia el saliente. Tira por el paracaídas, gira a la izquierda y camina hasta el final. Cuando vuelvas a la caverna, balanceale hacia el saliente de la izquierda. Salta corriendo hacia el siguiente saliente y



sube. Salta corriendo hacia el saliente final y asciende hasta salir de la caverna. Corre pasando la luz roja y hacia el interior del túnel, deslizándote hasta el fondo. Dispara a los tipos que te encontrarás aquí y continúa todo.

recto. Pulsa el botón de la pared de la izquierda y dirígete hacia la zona que hay entre los dos edificios. Esto te llevará hasta la zona de aterrizaje de un helicóptero. Cuando aterrice, atraviesa la verja y ponte cómodo para disfrutar de la secuencia final.



Lara Croft disfrazada de Nell McAndrew

¿Habéis acabado ya de babear? Bueno, pues probablemente ya habréis descubierto que la mocetona ligerita de ropa es, ni más ni menos, que la modelo británica que da vida a Lara Croft en las presentaciones, bautizos, comuniones y demás numeritos que organiza Eidos en torno a su juego estrella, Tomb Raider.

Su nombre, por si todavía no lo sabéis, es Nell McAndrew, y lleva ya recorrido medio mundo embutida en un traje de goma que resalta sus sobradas cualidades como modelo. Ella misma ha declarado que cuando se viste de Lara se siente todopoderosa e intocable. Y que para llegar donde ha llegado ha tenido que luchar como la que más. Nació hace 24 añitos, y desde bien jovencita formó parte de una agencia de modelos de Manchester. En sus primeros trabajos como modelo de peluquería la raparon al estilo Teniente Ripley. Después trabajó en un banco durante un año, pero eso de estar sentadita y quietecita no iba con ella. Más tarde apareció en varios programas de televisión, incluida la casposa versión inglesa de Uno para todas (Man O Man).

Y poco después llegó la oportunidad de su vida: el casting para el personaje de Lara Croft. Lo que muy pocos saben es que ella se presentó con el pelo rapado al cero, pero el jurado, tras el shock inicial, encontró un par de buenas razones para su elección. En estos días, la imagen de Nell McAndrew-Lara Croft ha aparecido en múltiples revistas en nuestro país, y algunas de esas imágenes no eran precisamente tan modositas como ésta...





EL MEJOR FICHAJE PARA TU CONSOLA



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™

PlayStation™
PLATINUM



Incluye
demo de
«Metal Gear».
Versión en
castellano
disponible a partir
de la primavera
de 1999

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98

